

GRÁTIS: AGENDA PARA ANOTAR CÓDIGOS



CONRAD EDITORA

Nintendo®

STAR WARS® EPISÓDIO I RACER™

DESTRUA TUDO NOS DOIS ÚLTIMOS CIRCUITOS

DIGIPEN

VISITAMOS A ÚNICA FACULDADE DE GAMES DO MUNDO

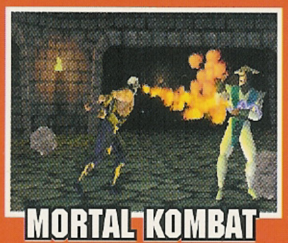
CONHEÇA A SEDE DA NINTENDO AO NOSSO LADO

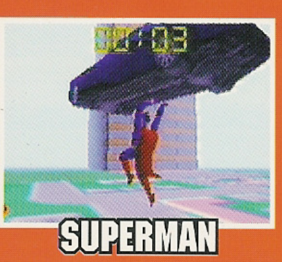
POKéMON™

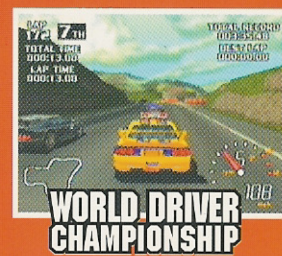
AS AVENTURAS NA TV, NO N64 E NO GAME BOY

E MAIS! CONCORRA A 50 GAME BOY + POKéMON + CABO GAME LINK + GUIA DE JOGO


A BUG'S LIFE


MORTAL KOMBAT


SUPERMAN


WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



Nº 11

R$ 4,90

ISSN 1516-1892

9 771516 189008 00011



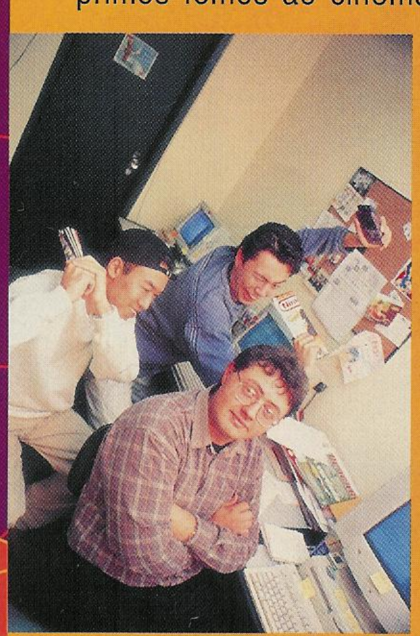
EDITORIAL

"Criei um jogo e queria saber como faço para desenvolvê-lo, vocês poderiam me dar uma dica?" Esta é uma pergunta que vários leitores fazem pra gente e a resposta é sempre meio complicada, principalmente porque aqui no Brasil quase não existem empresas que desenvolvem games. Mas como a NW é bacana e não deixa seus leitores na mão, demos uma investigada neste assunto e descobrimos a Digipen, uma faculdade só de criação de jogos. Para quem gosta de videogame e pretende se dedicar a esta área e não sabia para quem perguntar, a resposta está na página dezenove desta edição. Como as férias estão chegando ao fim, é até uma boa inspiração pra você voltar às aulas turbinado já com a idéia de se formar na Digipen e se tornar um fera do mundo dos jogos. E por que não?

E por falar em férias, as deste ano devem ter sido bastante movimentadas. Afinal, **Star Wars** estava (e está) passando nos cinemas. Me lembro que nas férias de 1984 o negócio era mesmo assistir ao **Retorno de Jedi**. Eu e um monte de primos fomos ao cinema e sai da sala com a certeza absoluta de que tinha visto o melhor filme da minha vida. Espero que você tenha tido a mesma sensação ao ver **A Ameaça Fantasma**.

E a **Nintendo World** começa a sofrer algumas transformações. Nesta edição já existem duas novidades legais: nossa nova caixa de comandos, notas e o novo banco de dados que está mais completo e bonito. Isso é só o começo do que está por vir, afinal a revista vai completar um ano já, já e também estamos nos preparando para o ano 2000.

Odair Braz Junior



Olha o que acontece quando o chefe vira as costas

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Erica Guimarães Mizutani
MZK

COLABORADORES
Alexandre Nagado, Cassiano Barbosa,Rodrigo Assis, Rogério Freire (texto); Antônio do Amaral Rocha e Eurico Kenji Sakamoto (arte); Zeca Rezendes (fotos)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (011) 3641-3211
Fax: (011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Pokémon na TV, no Game Boy, no Nintendo 64, pra brincar, colecionar, vestir e se divertir. A onda dos monstrinhos mais queridos do planeta atinge o Brasil com força total. O negócio é mergulhar de cabeça e correr atrás do seu Pokémon por que você sabe: o negócio é pegar todos eles!!!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (011) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (011) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (011) 574-6234
Cartas: Av. Lacerda Franco, 1742 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01536-000.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento: (011) 831-6500
Vendas: (011) 3641-1400
Fax: (011) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

DADOS

Funciona assim nosso banco de dados para cada jogo

JOGADORES — Número de jogadores

CARTUCHO DE EXPANSÃO — Utiliza ou não o Cartucho de Expansão

RUMBLE PAK — Utiliza ou não o Rumble Pak

Tipo de jogo:
Publisher:
Desenvolvimento: — Informações complementares
Cartucho de memória:
Tamanho:
Recomendado para:

A Nintendo se prepara

Novidades tecnológicas vão surpreender os gamemaníacos

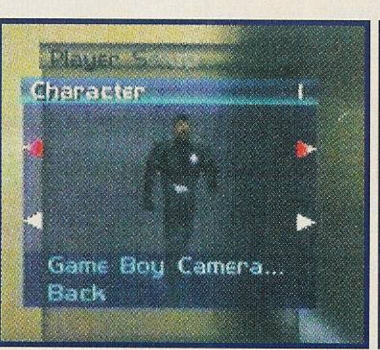
Quem nunca sonhou em participar de um game? Ou quem nunca desejou jogar videogame dentro do carro? Ou ainda comprar jogos sem sair de casa e travar batalhas no N64 com um amigo que mora em uma cidade bem distante, ou mesmo em outro país? Pode acordar! Graças aos avanços da tecnologia, à criatividade e trabalho duro de muita gente, todos estes sonhos se tornarão verdade logo, logo. Dê só uma olhada no que a Nintendo está preparando para o próximo milênio.

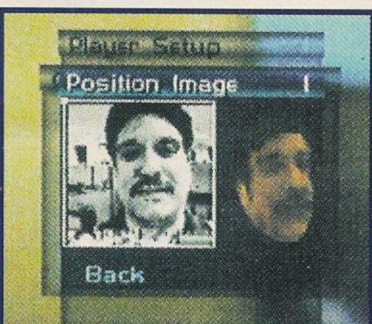
Dando a cara pra bater

Como mostramos na edição anterior, **Perfect Dark** virá com um avanço sensacional: graças a um novo acessório para o N64 chamado Transfer Pak, será possível colocar o seu rosto dentro do jogo. Pode parecer mentira, mas tudo foi mostrado na E3 por Ken Lobb, gerente de desenvolvimento da Nintendo of America. Originalmente, o acessório foi desenvolvido para permitir a transferência de monstrinhos que você captura no **Pokémon** do Game Boy direto para o cartucho **Pokémon Stadium**. Mas agora, outros produtos como **Mario Golf** e **Perfect Dark** também farão uso do acessório. O processo é bem simples e funciona mesmo! O Transfer Pak simplesmente liga o cartucho do Game Boy ou a Game Boy Camera ao Nintendo 64 e pemite a troca de informações de um para o outro.

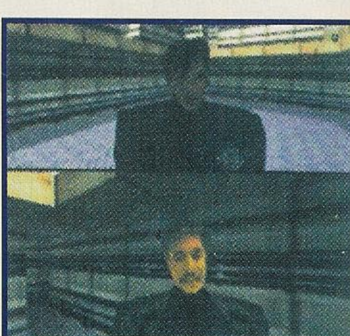
E como isso funciona na prática? É fácil: usando a Game Boy Camera junto com o Transfer Pak, o jogador poderá capturar uma imagem de seu rosto e transferi-la para dentro do cartucho de **Perfect Dark**, onde ela se tornará um personagem selecionável no modo Multiplayer. Lobb mostrou também que dá para modificar seu rosto ou fotografar qualquer pessoa ou coisa para colocar no jogo: dá para inserir a cara do Mario ou até mesmo o seu cachorro de estimação. Assim que a imagem em preto-e-branco entrar dentro do cartucho do N64, ela é colorizada automaticamente, baseando-se nos tons de pele do modelo original. Depois, a imagem é usada como modelo do rosto e é encaixada na cabeça do personagem. Se ficar muito grande ou desproporcional, é só ajustá-la para que pareça mais natural. Imagine você jogando com mais três amigos e cada um com seus rostos? Vira uma loucura completa!

O Transfer Pak estava programado para ser vendido junto com o cartucho **Pokémon Stadium**, para N64, mas com o adiamento do game para março do ano que vem, é provável que o acessório venha na mesma embalagem que **Perfect Dark**.

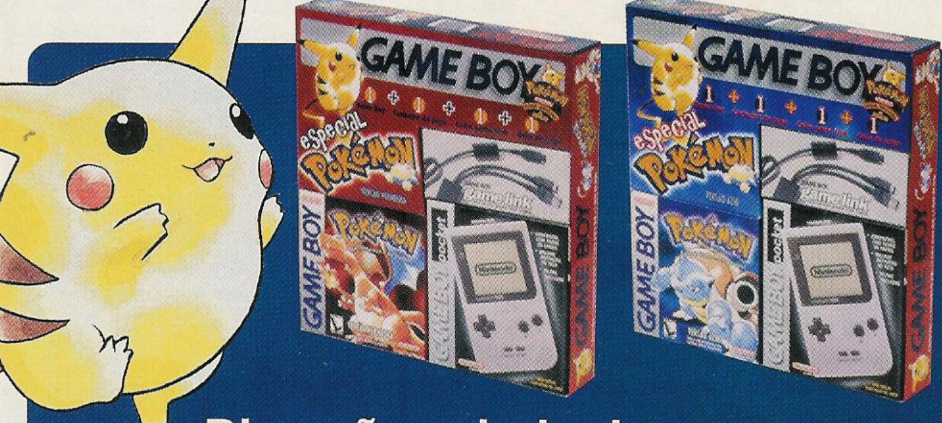








Esta é a seqüencia de funcionamento do Transfer Pak. O cara da foto é o Ken Lobb

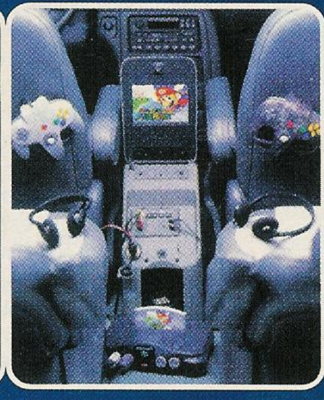


Diversão saindo de casa

O Game Boy Color mal foi lançado e os japoneses já estão preparando mais surpresas. Nossos espiões descobriram que uma nova versão do Game Boy Color está em desenvolvimento no Japão. Ao que tudo indica, este novo Game Boy terá uma tela maior e colorida, além de luz própria. E tem mais novidade para quem curte jogar em qualquer lugar. Uma empresa chamada Visteon está colocando no mercado americano um acessório chamado Rear Seat Entertainment, uma unidade de entretenimento para veículos que vem com um Nintendo 64 acoplado. Aquelas viagens longas e chatas ganharão um pouco mais de tempero! E o Brasil não ficou de fora do circuito dos grandes lançamentos. Chega às lojas em agosto o Game **Boy Especial Pokémon,** que traz, em um pacote só, um Game Boy Pocket, um cartucho Pokémon (vermelho ou azul), um Cabo Game Link (para unir dois Game Boy e fazer trocas) e um Guia de Jogo. Aliás, este é o prêmio que você vai ganhar em nossa promoção Pokémon desta edição. O preço sugerido é de R$ 149!



Este é o Rear Seat Entertainment



A hora do DD

E pra quem já achava que o 64 Disk Drive era assunto encerrado, prepare-se. A Nintendo do Japão anunciou que está se unindo à uma Editora japonesa de revistas chamada Recruit no desenvolvimento e produção de uma rede on-line para jogadores de videogame. Esta rede funcionaria como uma Enternet (uma rede interna) e tem previsão de começar as operações em dezembro no Japão. A criação desta rede visa promover as vendas do 64 Disk Drive. Você deve estar se perguntando: o que tem a ver o DD com esta rede? Simples. Só quem tiver o acessório poderá acessar esta rede de comunicação. Os gamemaníacos japoneses deverão comprar o DD e mais um kit de acesso, composto por um disco utilitário, um cartucho de expansão de 4 megabytes e um cartucho com um modem de 28.8k embutido. Por uma taxa mensal, os donos do 64 DD terão o direito de encomendar jogos e fazer Downloads de atualizações de games e expansões. Tudo isso será armazenado na memória do Disk Drive. Também será possível jogar com qualquer pessoa que tiver o aparelho, mesmo que ela esteja a muitos quilômetros de distância. Com tudo isso, só resta a você se preparar mesmo para o ano 2000, porque novidade é o que não falta para você se divertir.

QUESTIOMARIO

Vamos começar este mês corrigindo uma falha grave que cometemos no Questiomario anterior: a primeira pergunta sobre Super Metroid dizia "Como está o clima em Brinstar quando Samus desembarca pela primeira vez?". Como muita gente percebeu, não é Brinstar, e sim Crateria. A maioria percebeu nosso erro e respondeu a pergunta corretamente (como se fosse Crateria) e a resposta é: está chovendo. Como o erro foi nosso e pra ninguém sair perdendo, resolvemos considerar todas as respostas da pergunta um. Ou seja todos os participantes acertaram a primeira questão. Ufa, e depois de toda essa explicação, aí vai o nome do vencedor:

Anderson Keniti Moribe
Fernandópolis/SP

Ele foi o sorteado e levou um cartucho Star Wars: Rogue Squadron, um cartucho de expansão para N64, um cartucho de Super NES e um boné da NW. Parabéns pra você, sortudo!
O que está valendo agora são estas perguntas sobre The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Se você leu a Nintendo World e terminou o jogo, não vai ter problemas para responder tudo direitinho. Valem cartas até o dia 30 de julho! Escreva por fora do envelope:

QUESTIOMARIO ZELDA 64
O endereço é o mesmo, as perguntas também.

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. *Quais lugares do Mercado (Market) só abrem à noite?*
2. *O que Link precisa fazer para melhorar o humor de Darunia?*
3. *Quantas galinhas existem dentro do celeiro em que Talon está dormindo, no Lon Lon Ranch?*
4. *Qual o nome dos quatro carpinteiros que devem ser salvos em Gerudo Valley?*
5. *Quanto tempo Link e Zelda têm para fugir do castelo antes que ele desabe?*

Respostas do Questiomario anterior: 1) Pergunta anulada 2) Ridley 3) 75 mísseis ou 15 tanques de mísseis 4) Wrecked Ship 5)Preto

Disney + Nintendo + Rare = 13 novos games

Acordo entre empresas promete surpresas

A Nintendo of America e a Disney Interactive fecharam recentemente um acordo para produzir treze games para N64 e Game Boy Color, todos estrelados por personagens Disney. As forças serão concentradas no Mickey Mouse, o símbolo da Disney, que aparecerá em nada mais, nada menos que cinco jogos: dois para N64 (um de aventura e outro de corrida) e três para Game Boy Color (dois de corrida e um de aventura). Tudo será criado e desenvolvido pela Rare e os lançamentos estão programados para as férias de 1999, 2000 e 2001.
Além dos games desta leva, a Disney Interactive planeja ainda desenvolver outros títulos baseados em desenhos animados. A maior novidade é Tarzan, que estréia este mês nos cinemas brasileiros, e será lançado para Game Boy Color e Nintendo 64.

Zelda 64 parte 2

É verdade, mas por enquanto só no Japão

O boato de que a Nintendo japonesa estaria desenvolvendo às escondidas mais um game da série Zelda foi confirmado.
Está previsto para o final de 99 o lançamento de Zelda: Gaiden, uma continuação de Ocarina of Time com novos mundos e personagens, mas rodando na mesma estrutura do jogo anterior. O mais surpreendente é que o game está sendo feito para funcionar no 64 Disk Drive, um acessório que, até o que se sabe, sairá apenas no Japão. A pergunta que não quer calar é: será que o 64DD e o novo Zelda serão lançados aqui no ocidente também? A Nintendo of America já adiantou que por enquanto não tem planos para o DD.

GAME BOY COLOR

Mais novidades no portátil

Não pára de sair jogos para o portátil da Nintendo. Veja as últimas notícias: a Fox Interactive já anunciou uma versão de Croc, (sucesso do Playstation), enquanto uma nova empresa chamada Telegames está produzindo Yar's Revenge, clássico do Atari 2600. Pra completar, a Majesco está recriando Mega Man 5 em cores e a Atlus está mergulhada de cabeça em Revelations: The Demon Slayer, game épico no estilo RPG japonês. E tem muito mais vindo por aí: Resident Evil, Street Fighter Alpha, Toy Story 2, Quest RPG...

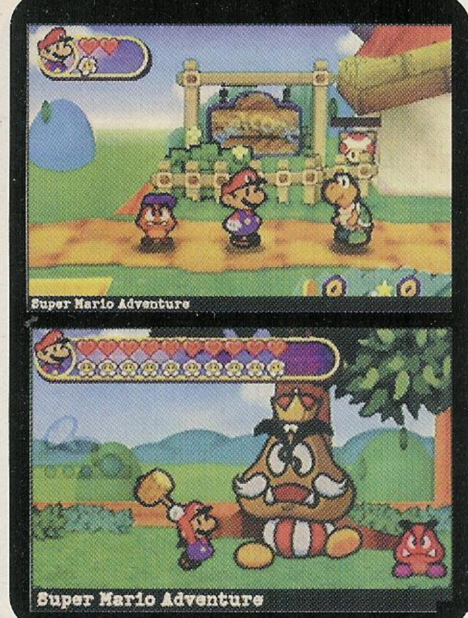
Square de olho no novo console

BOAS NOTÍCIAS PRA QUEM GOSTA DE RPG

Uma luz no fim do túnel para quem não esperava mais nada da SquareSoft. Em uma conferência no Japão, a empresa disse que está olhando com muito bons olhos o projeto do novo console da Nintendo (Dolphin, por enquanto) e que está interessada em criar games para outros consoles além do Playstation. Isso não quer dizer nada ainda, mas é um sinal positivo de que a maior produtora de RPG do mundo está com planos reais de explorar todas as possibilidades do console. Será que teremos um **Final Fantasy** novamente?

Mais um RPG do Mario

Mas só no ano 2000



O encanador favorito de todo mundo já está se preparando para estrelar mais um game no N64. Super Mario Adventure será a seqüência do clássico de 16 bits Super Mario RPG: Secret of the Seven Stars. Muita coisa será igual ao jogo do Super NES, como o menu de batalha e o sistema de acúmulo de pontos de experiência. Já a história é totalmente nova. Mario se junta a seus amigos em uma aventura por vários mundos, como o Reino dos Cogumelos, uma cidade deserta e uma região congelada. Os personagens aparecererão em duas dimensões, mas os ambientes são todos tridimensionais e Mario poderá interagir com os cenários e objetos. O jogo ainda está nos primeiros estágios de desenvolvimento e não tem data de lançamento, mas deve ficar pronto no começo do ano que vem.

THE BEST



OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM MAIO DE 1999

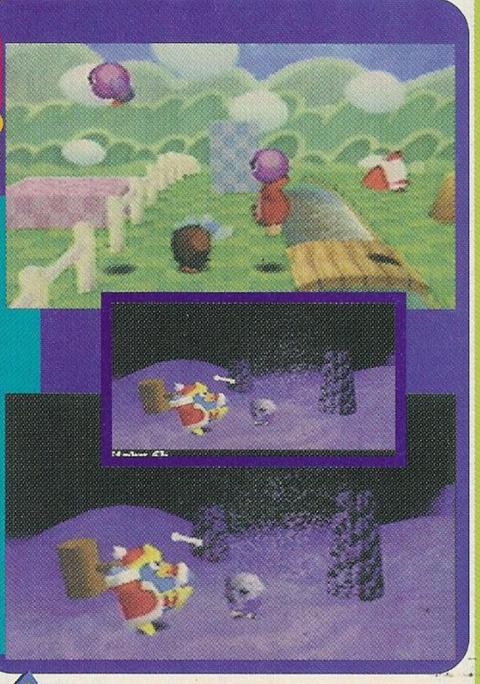
NINTENDO 64

- BANJO-KAZOOIE
- F-1 WORLD GRAND PRIX
- COPA DO MUNDO 98: A CAMINHO DA COPA
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- FIGHTERS DESTINY
- KOBE BYRANT IN NBA COURTSIDE
- GOLDENEYE 007
- SOUTH PARK
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

A Volta de Kirby

Em três dimensões e mais fofo do que nunca

Desde o início de 1996 (quando o Nintendo 64 ainda se chamava Ultra 64) a Nintendo já anunciava um game exclusivo do Kirby, o simpático bichinho rosado, que engolia os inimigos e ficava inchado. Demorou, mas finalmente Kirby terá o lugar que merece na galeria de heróis Nintendo. Kirby 64 (nome provisório) está em fase de produção e deve ficar pronto no ano 2000. Pouco se sabe sobre a história, mas é certeza que os cenários fofinhos de Dream Land e todos os personagens conhecidos irão aparecer, inclusive seu arquiinimigo, o Rei Dedede.



powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM MAIO DE 99

NINTENDO 64

- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- GOLDENEYE 007
- SUPER MARIO 64
- BANJO-KAZOOIE
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- MISSÃO IMPOSSÍVEL
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- DIDDY KONG RACING
- MARIO PARTY
- STAR FOX 64

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- JAMES BOND 007
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- SUPER MARIO WORLD
- MORTAL KOMBAT II
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

GAME BOY

- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
- POKéMON
- JAMES BOND 007
- QUEST FOR CAMELOT
- WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

Pokémon™ pinball

É o fliper do Pikachu, que já vem com Rumble pra fazer tudo tremer

Os monstrinhos favoritos de todo o mundo estão de volta ao Game Boy, só que desta vez fazendo a telinha tremer. Pokémon Pinball é o primeiro jogo para o Game Boy Color com Rumble embutido, ou seja, o cartuchinho treme dependendo do que acontece no game. O Rumble funciona com uma pilha tamanho AAA (já inclusa) e deixa o game bem mais divertido. O esquema é o do velho e bom fliperama: a bolinha é uma Poké Bola e você pode capturar monstrinhos e até treiná-los. É jogar e viciar. E tem mais tremedeira vindo por aí: Top Gear Pocket, da Kemco, será o próximo game com Rumble.

CALENDÁRIO Nintendo 99

NINTENDO 64

julho
Harrier 2001
Mario Golf 64
Monster Truck Madness 64
Pokémon Snap
The New Tetris
V-Rally Edition 99

agosto/setembro
Army Men: Sarge's Heroes
Asteroids Hyper 64
Blitz 2000
Duke Nukem: Zero Hour
Earthworm Jim 3D
Gauntlet Legends
Gex 3: Deep Cover Gecko
Goemon's Great Adventure
Harvest Moon 64
Hybrid Heaven
Jet Force Gemini
NFL Quarterback Club 2000
Quake II
Rayman 2
Road Rash
Shadow Man
Starcraft
Tonic Trouble
World Driver Championship
World Title Soccer
WWF Attitude

outubro/novembro
Castlevania Special Edition
Donkey Kong 64
Kobe Bryant in NBA Courtside 2
Major League Soccer
NBA In the Zone 2000
NHL Blades of Steel 2000
Rat Attack!

GAME BOY

junho/julho
Chase HQ: Secret Police
Dark Beast
Disney's Tarzan
Duke Nukem
Legend of the Sea King
Pac Man: Special Color Edition
Pokémon Pinball
R-Type DX
Revelations: The Demon Slayer
Roadsters
Rush 2: Extreme Racing USA
Spawn
Spy vs. Spy
The Chessmaster

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Hardware

Novas cores no

GAME BOY COLOR

Parece bala mas não é

O portátil da Nintendo está ficando ainda mais colorido neste mês. Berry, Dandelion, Kiwi e Teal são os nomes das cores dos novos modelos do Game Boy Color. Ficou ainda mais bonito, não acham?





Bugigangas

Brinquedos

STAR WARS



Se você já assistiu Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma, chegou a hora de brincar. A Estrela estará lançando até o final do ano uma série de 23 brinquedos baseados no universo da produção. São bonequinhos pequenos (Action Figures) e médios (do tamanho de uma Barbie), naves e veículos (incluindo as Podracers de Anakin e Sebulba) e até sabres de luz que acendem e fazem barulho. Os preços vão variar de R$ 18 a 110,00. Comece já a economizar a mesada.

AS FRASES DOS LEITORES

PROMOÇÃO DO SITE É SUCESSO ABSOLUTO

As frases sobre Star Wars no site da Nintendo World arrebentou. Cada um dos vencedores leva um volante para N64 da V3 Racing Wheel da Interact. Os premiados serão avisados por e-mail sobre como receber os prêmios.

Como todo Cavaleiro Jedi, encontro a minha força na Nintendo World e não me deixo corromper pelo lado negro das concorrentes.
Felipe A. Teixeira, Campinas/SP

Com Star Wars aqui em casa, o lado negro da força só vence com blecaute!
Edson G. de Souza, Ribeirão Preto/SP

Quem não conhece Luke Skywalker não sabe o que é ficção-científica. Quem não conhece Nintendo não sabe o que é videogame.
Liliana Campagnolli S Gentilini, São Paulo/SP

Bom Star sem Wars, mas é bom Star com Star Wars.
Fernando A. Policarpo, Areado/MG

Com meu espírito de viajante, com ou sem o volante, nas estrelas ou no asfalto, de fusca ou caminhão, com a Nintendo World eu sempre serei campeão.
Luiz Eduardo Q. Santos, Campinas/SP

Nintendo World: nem Anakin Skywalker, correndo na Pod Race a 1000 km/h, consegue alcançar o seu sucesso.
Vanessa R. M. L. Maike, São Paulo/SP

Se eu tivesse um C-3PO de verdade eu mandaria ele fazer o meu dever de casa e ficaria jogando videogame e olhando minha Nintendo World do lado.
Flávio T. Goetz, Goiânia/GO

A Sombra do Império paira sobre o N64, o Esquadrão Rogue veio e salvou o dia, porém uma Ameaça Fantasma intima os guerreiros que estão disputando corridas interplanetárias a entrar na arena e lutar como verdadeiros guerreiros Jedi.
Marcos S. Vituriano, São Paulo/SP

Star Wars: a única guerra que vale a pena no universo.
Ricardo T. Kuwano, Guarulhos/SP

Até outro dia meu irmão me chamava de diabinho, agora que eu ganhei Star Wars é lindinha daqui, lindinha dali... é a Força, né?
Marina M. Guerino, Ribeirão Preto/SP

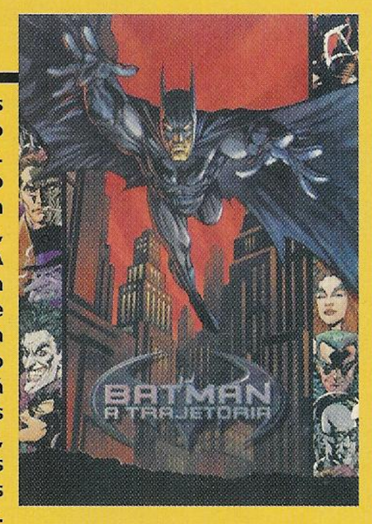
Linha Quente

Novo filme de Mortal Kombat



Já está nas locadoras mais um episódio baseado no game de luta mais nervoso da história. Mortal Kombat: A Cruzada mostra a origem do nosso amigo Sub-Zero e ainda batalhas infernais entre Kung Lao e Shang Tsung, entre outros personagens famosos. A produção foi dirigida pelos mesmos caras que fizeram os outros dois filmes para cinema: Mortal Kombat - O Filme e Mortal Kombat Aniquilação. Para quem curtiu estes dois longas, A Cruzada é um pratão cheio (de sangue). E tem mais: quem alugar o vídeo leva de brinde um adesivo bem legal.

BATMAN sessentão



Esta é para os adoradores do Morcegão irado. Acontece este mês no MIS (Museu da Imagem e do Som) de São Paulo, o evento **Batman: A visão do artista brasileiro**, que comemora os sessenta anos da criação do herói. Haverá exposições de painéis contando sua história, mostra de gibis clássicos e discussões com desenhistas e fãs.

O evento dura até o dia 1º de agosto. Quem quiser ir é só anotar: o MIS fica na Avenida Europa, 158, Jardins. Fone (011) 881-4417.

PROMOÇÃO POWER LINE

QUEM SÃO? COMO VIVEM? COMO PODEM SABER TANTO SOBRE JOGOS? SERIAM ELES AMIGOS ÍNTIMOS DO MARIO, DO LINK, DO DONKEY KONG OU SERES ALIENÍGENAS?

Você certamente já ouviu falar da Power Line: aqueles rapazes super descolados que dão dicas de jogos por telefone e sabem tudo sobre Nintendo! Certamente já ficou super afins de conhecê-los e saber como são, não é ?

Pois agora chegou sua chance ! Nós da Nintendo queremos que você solte sua imaginação e coloque no papel como você os imagina. Seriam eles altos? baixos? magros? gordos? carecas? cabeludos? esquisitos?

Para participar basta enviar seu desenho, colagem, pintura, escultura, montagem ou qualquer outra manifestação de arte para nós. Estaremos premiando as cinco melhores obras-primas. Mas capriche, pois os critérios de avaliação serão: muita criatividade, originalidade e material utilizado. Boa sorte!!!

REGULAMENTO:

1-) Envie sua obra de arte para:
Promoção Power Line
Caixa Postal 837-0
CEP 06700-000 Cotia/São Paulo

2-) Só serão consideradas as cartas postadas até 10/08/99. O resultado será divulgado na edição de setembro (número 13) da revista NINTENDO WORLD.

3-) Não existe idade mínima/máxima para participar, mas não deixe de mencionar sua idade no seu desenho.

4-) Premiação:
1º Lugar - Um cartucho de N64 e um KIT Nintendo
2º Lugar - Um cartucho de SNES e um KIT Nintendo
3º ao 5º Lugar - KIT Nintendo

5-) Os cartuchos serão escolhidos aleatoriamente pela equipe da Nintendo.

6-) Os trabalhos não premiados serão propriedade da Nintendo e desta forma não serão devolvidos aos seus autores.

N-mail CARTAS

Curtindo as férias, hein?! Esta é uma das épocas do ano favoritas de quem está na escola. Afinal, dá para dormir até tarde, ir ao cinema durante a semana, ler gibi sem ficar preocupado com a prova do dia seguinte e jogar videogame com a cuca fresca. Aproveite também o tempo livre para fazer desenhos para o Hot Paint e escrever para o N-Mail. Até o mês que vem!

Nosso e-mail: nworld@nintendo.com.br
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: www.nintendo.com.br
e-mails: pwline@nintendo.com.br (dicas, truques e códigos), bit@nintendo.com.br (atendimento ao consumidor)
www.nintendo.com.br

Boas sugestões
Saudações, amigos da NW! Depois de ver esta revista pela primeira vez, decidi assiná-la (a moça que me atendeu tem uma voz! Qual o nome dela?). Ah, vi o Braz Junior no programa Zapping, da TV Record, falando dos jogos de Star Wars. Ele tá ficando famoso, hein? Mas, como nem tudo é um mar de rosas, tenho algumas opiniões para melhorar a NW:
1) Coloquem setas nos comandos das dicas.
2) Aumentem o número de cartas publicadas no N-Mail.
PS.: Por que vocês não tiram uma foto por mês para ser publicada na revista? Por acaso vocês usam uniforme?
Nívelle dos Santos Tôrno
Manaus/AM

Isso que é ser antenado, hein, Nívelle! De olho até na atendente das assinaturas! Aproveite esta habilidade e confira nosso Top Secret, com todas as setas que os leitores pediram. O volume de cartas também aumentou. Quanto as fotos, estamos nos preparando para a fama, pelo menos o Junior...

Feito no Brasil
Gosto muito da NW. Acho que ela é a melhor revista do universo, nem os extraterrestres conseguiriam fazer uma publicação parecida. Quero saber se o Game Boy Color já foi lançado no Japão e nos Estados Unidos, e se ele possui a versão americana do jogo Pokémon. Por último, quais são os acessórios que já foram lançados para o portátil colorido?
César Kuwada Flores
São Paulo/SP

Grande César, sua pergunta não poderia ser melhor: o Game Boy Color já foi lançado no Brasil - pela Gradiente Entertainment - , além desses lugares que você citou. As versões azul e vermelha do Pokémon também estão disponíveis por aqui. Acessórios, ainda não foram lançados.

Pais & Filhos
Queria pedir uma coisa: por mais que eu peça, meu pai não deixa assinar a NW. Dá pra vocês convencerem o "meu velho"?
Rafael D. Jané
Araraquara/SP

Queria aproveitar para pedir uma "mãozinha" para vocês: quando está jogando, minha mãe não me deixa chegar perto do videogame! Dêem uma forcinha, vai!
Beatriz De Rogatis
São Paulo/SP

Olha, Rafael e Beatriz, em questões familiares a NW não enfia a colher, afinal de contas pai e mãe são apenas um, né? Uma boa conversada e uma passada no analista talvez seja uma boa idéia para vocês solucionarem seus problemas com seus respectivos pais. Abraço!

Macarronada, Pizza e NW
É um enorme prazer me comunicar com os profissionais da melhor revista do mundo! Moro na Itália e sou colecionador da NW, pois tenho parentes no Brasil. O trabalho de vocês é de primeiro mundo. Gosto das matérias, das fotos e até já naveguei pelo site da Nintendo World. Tenho algumas dúvidas:
1) Já terminei Zelda 64, mas voltei no Castelo de Ganondorf e ele continuava lá. Isso é normal?
2) Como faço para assinar a NW aqui da Itália?
Hugo Leonardo Schiano
Riccione/Itália

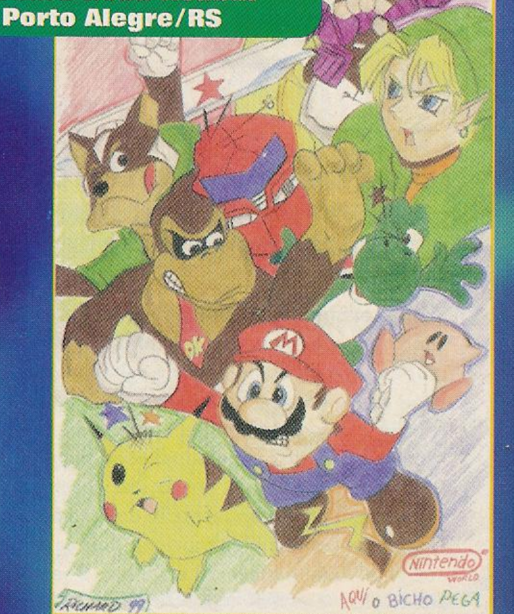
Caro Hugo, agradecemos pela carta vinda de tão longe! Ver o Ganon mesmo depois de acabar o jogo é normal, da mesma forma, todas as fases continuam abertas e no mesmo lugar. Assinar a revista aí da Itália é um tanto complicado, achamos que é melhor receber através do correio mesmo. Use e abuse dos seus parentes brasileiros.

O videogame é delas !
Olá, pessoal da NW! Quero parabenizá-los pela matéria "O videogame é delas!". Tenho 21 anos e sou louca por ele. Ao contrário da reportagem, meu namorado, para me conquistar, comprou um N64. Só que o console fica mais na casa dele. Ah, a parte do Super Classics ficou demais com o Mega Man. Parabéns e um superbeijo!
Fabiana de Camargo Penteado
São Paulo/SP

Deu Tilt
Na NW 10, demos uma mancada na seção Top Secret. A dica não era para o jogo Bomberman Hero, mas para Bomberman 64.



Marcos Alves de Souza
São Paulo/SP

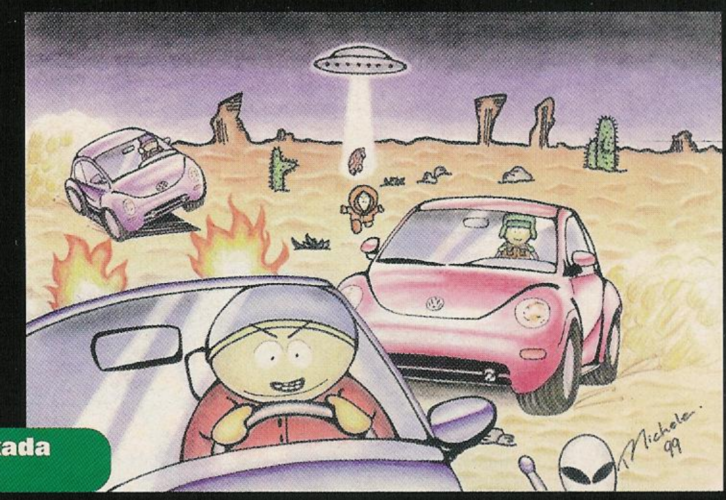


Richard Roda Koubik
Porto Alegre/RS



Pela segunda vez, temos uma vencedora no Hot Paint. Com uma composição bem criativa, que combinou dois grandes games de sucesso - Beetle e South Park -, a Michele Yukie Fukada, de São Paulo/SP, levou um cartucho para N64. Parabéns para ela, neste momento, milhares de leitores estão batendo palmas (e babando)! Se você não viu o seu desenho desta vez, não desanime, participe mais e mais! Escreva por fora do envelope:

Nintendo World - Hot Paint
Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl. Mariana/SP
CEP: 01536-000



Michele Yukie Fukada
São Paulo/SP

Fabiana, por causa de leitoras como você é que resolvemos fazer aquela matéria. Quem disse que as meninas não são boas no videogame? As garotas são feras e espertíssimas. Parabéns pelo N64 e um superbeijo!

O videogame é delas II
Achei muito legal a reportagem "O videogame é delas!" (NW9). Só faltou uma coisa: o telefone e endereço da Lívia, entrevistada da matéria. Gostaria de saber porque os games de N64 são tão caros? Não me digam que é por causa da alta do dólar!
Guilherme de Macedo
Florianópolis/SC

O telefone e endereço da Lívia, a gente não vai poder dar, porque depois que ela apareceu na revista está sendo muito paparicada. Os games para N64 aumentaram de preço só por causa do dólar, você acertou. Apesar de serem montados aqui, a maioria dos componentes eletrônicos é importada e aí não tem jeito.

Pirataria e competição
A pirataria está incrível aqui em Salvador. Poucas lojas vendem cartuchos originais. Assim não há como preservar a integridade dos nossos consoles. Muita gente acha que "destravar" o Nintendo 64 é uma boa idéia, pois assim dá para jogar jogos piratas e mais baratos. Queria que vocês organizassem um torneio, tipo uma copa, mas regional, entre meninos e meninas do Brasil.
Ives Nascimento Padilha (via e-mail)

Se aí na sua cidade a pirataria anda tomando conta dos cartuchos, Ives, trate de não ser um entusiasta desses pernas de pau! Só compre ou alugue fitas originais. Nunca mude as características do console, tentando destravá-lo, por exemplo. Seu videogame pode queimar e, se isso acontecer, suas economias irão para o saco.

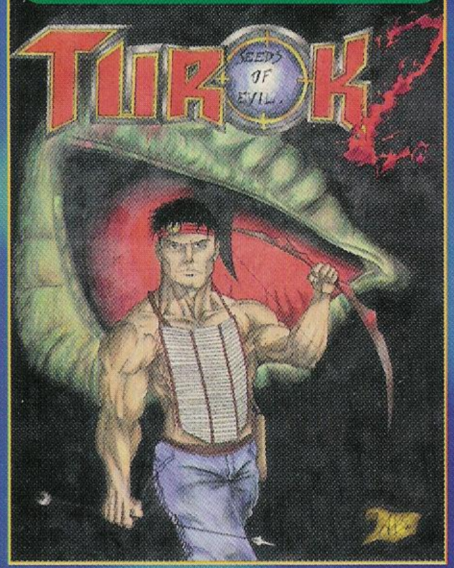
Mulheres misteriosas
O site de vocês é D+, por isso, gostaria de saber se há alguma garota aí na redação? Se não, cá entre nós, vocês estão na seca, hein?!
Felipe da Rocha Bastos
Rio de Janeiro/RJ (via e-mail)

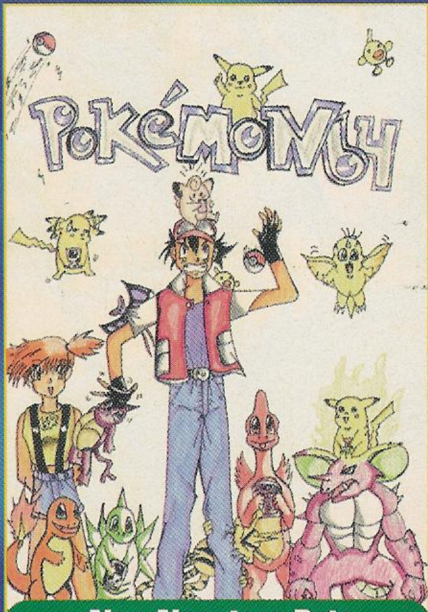
Você acha que a gente conseguiria trabalhar rodeado por homens? Felipe, as garotas estão por toda parte, e olha que elas são lindas e maravilhosas! Como você imagina que elas são? Quem quiser pode mandar um desenho com toda a galera da NW.



Este é o Carlos Henrique M. Castro, de São Paulo/SP. Ele foi o felizardo que levou o N64 em sorteio feito no estande da Conrad, no Salão Internacional do Livro.

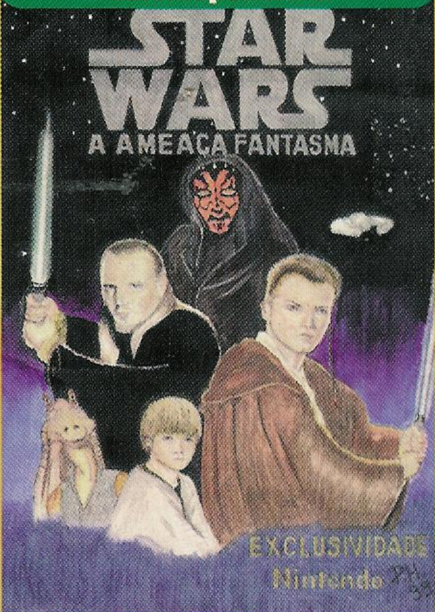
Agamenon Xavier da Silva
Santo Amaro/RN



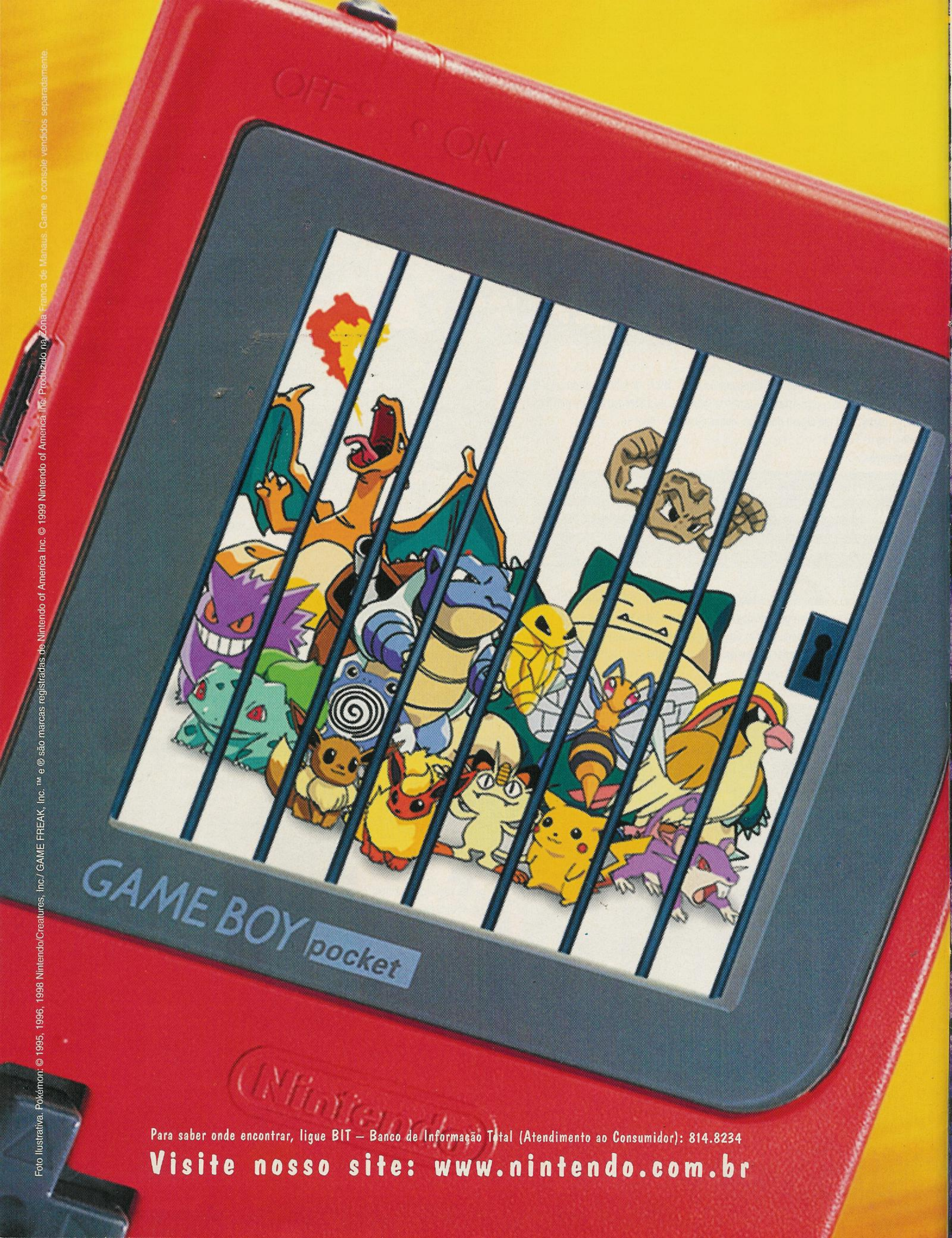


Alan Alcantara Beto
São Paulo/SP

Paulo Henrique Camargo
Leivinópolis/MG






OFF ON
GAME BOY pocket
Nintendo
Para saber onde encontrar, ligue BIT – Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 814.8234
Visite nosso site: www.nintendo.com.br
Foto Ilustrativa. Pokémon: © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, Inc./ GAME FREAK, Inc. ™ e ® são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1999 Nintendo of America Inc. Produzido na Zona Franca de Manaus. Game e console vendidos separadamente.

ESSA FEBRE VAI PEGAR VOCÊ. E NÃO ADIANTA SUA MÃE VIR COM O TERMÔMETRO.



Pokémon é o game que virou a grande febre no Japão e nos EUA. Se capturar um Pokémon já não é muito fácil, imagine os 150. Para se tornar um Mestre Pokémon, você tem que treiná-los. Mas antes, tem que capturá-los. Para capturá-los, você tem que lutar com eles. Para lutar com eles, você tem que encontrá-los. Sabe onde? Nos dois cartuchos para Game Boy. O vermelho e o azul. Prepare-se, porque a temperatura vai subir e essa febre também vai pegar você.

Nintendo® by gradiente

A casa da Nintendo

A NW convida você a participar de uma visita à sede da Big N. Odair Braz Junior é o seu guia



A entrada da sede da Nintendo. Até parece uma empresa comum, mas lá dentro estão alguns dos maiores games da atualidade

Logo depois de visitar a E3 (maior feira de videogames do mundo) a equipe da **Nintendo World** foi até o estado de Washington (não a capital americana), onde fica a sede da Nintendo. O quartel-general da Big N fica numa cidadezinha chamada Redmond, bem do lado de Seattle, lugar que traz boas recordações para os roqueiros e também é bastante próxima de onde era filmado a série **Twin Peaks**.

O QG da Nintendo é cercado de pinheiros por todos os lados e é formado por vários prédios interligados entre si. O legal de lá é que toda a história da empresa, assim como a produção e testes de jogos é inteiramente feita neste lugar. Andar pelos corredores é quase como entrar num túnel do tempo dos videogames, afinal alguns dos maiores clássicos do gênero estão lá para você dar uma olhada e até jogar se quiser e não precisa pagar nada.

Entrando pela porta principal, a primeira impressão que se tem é a de uma empresa comum: há uma atendente, salas, pessoas sentadas em suas mesas e trabalhando em seus computadores. Enfim, um lugar de trabalho como outro qualquer, tirando o fato de que todo mundo ali faz tudo pensando em games e nas pessoas que jogam.

O melhor da sede da Nintendo, para quem vai fazer uma visita, surge logo depois do primeiro lance de escadas. Há uma grande ala totalmente reservada só para mostrar como a Nintendo se desenvolveu ao longo dos anos, mostrando cartas de baralhos produzidos pela empresa há muitos anos, os primeiros consoles e Arcades. É irresistível passar alguns bons momentos ali só olhando e lembrando de como era divertido jogar naquelas máquinas. Quer dizer, quem teve a oportunidade de fazê-lo, claro. Então prepare-se para conhecer tudo isso ou dar uma boa recordada no passado.



Este é o famoso Nintendo Boulevard, com todos os grandes personagens da Nintendo. Uma fotinho sua aqui não seria nada mal, hein?

consequência direta do êxito de **Donkey Kong**. Claro que o sucesso também foi estrondoso e já era o segundo passo para Mario se tornar um dos personagens mais conhecidos e populares do planeta.
Além destas duas máquinas, ainda está em exposição um Game Watch (uma espécie de avô do Game Boy), que tinha jogos com Donkey Kong, Pato Donald, Pateta e outros seres famosos. É um aparelho que hoje está completamente datado, mas na época, lá pelo meio da década de 80 era uma febre gigantesca e todo mundo tinha um.
Nesta ala da sede da Nintendo, também dá para conferir os tipos diferentes de estandes usados por diversas lojas, os desenhos enviados pelas crianças americanas, o serviço da Nintendo junto a hospitais americanos e estatuetas dos personagens da casa. Tem até uma loja vendendo camisetas, bonecos, cartuchos, consoles, chaveiros e um montão de outros produtos para quem já é ou quer se tornar um verdadeiro entusiasta do mundo Nintendo.

A História na sua frente
O que chama a atenção logo de primeira são dois Arcades (ou fliperamas, como queira): um tem **Donkey Kong**, o clássico absoluto com o gorilão que rapta uma garota e fica jogando barris lá de cima da tela. Você controla o Mario, que já tinha seu uniforme de encanador, e deve subir pelas escadinhas, pulando, martelando ou simplesmente desviando-se dos obstáculos. Tudo é extremamente simples, com poucas cores e movimentação tosca, mas o interessante disso é que o game foi criação de Shigeru Miyamoto, sim, o pai de Zelda em pessoa! Na época, quando Miyamoto surgiu com o produto, ninguém acreditava que a coisa pudesse dar certo, imaginavam que pessoa nenhuma gostaria de jogá-lo, afinal o conceito era diferente de tudo o que existia até então em termos de jogo. Mas foi só o tempo de colocar uma pessoa qualquer para brincar e ver que tudo poderia ser diferente no mundo dos jogos. Ao testar o produto, viram que a coisa era tão boa, que ninguém mais conseguia parar de jogar. Foi assim que a Nintendo partiu para a produção de jogos eletrônicos em larga escala. Boa parte do que se transformou a indústria de videogames tem a ver com este Arcade e com Miyamoto, é claro. Entende agora porque o homem é reverenciado e já está no Hall da fama dos videogames?
Outra raridade que também está lá é Mario Bros., o primeiro jogo a colocar os irmãos Mario e Luigi lado a lado. O game é uma disputa entre os dois bigodudos e é uma



Esta é a sala secreta, onde todos os jogos são testados e melhorados

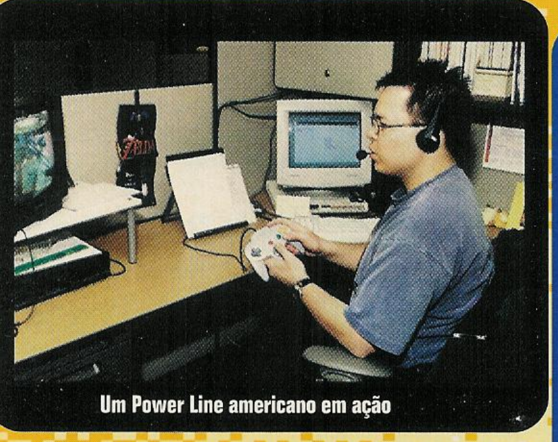


Esta é a ala de exposição dos estandes e tem também um pouco da história da Nintendo



O Game Watch e um dos vários baralhos feitos pela Nintendo no passado

Procurando falhas
Para conhecer a Nintendo por inteira não dá para ficar só nesta área. Tem que dar uma bela circulada pelos vários prédios que formam a empresa. Andando mais um pouco por ali, chegamos até a Power Line americana. São muitos atendentes e a coisa funciona bem semelhante ao que acontece aqui no Brasil: os americaninhos ligam para lá e


Um Power Line americano em ação

o pessoal soluciona as dúvidas, dá uns toques e deixa todo mundo feliz da vida. Na época em que estivemos lá, os campeões de perguntas eram **Racer** e **Pokémon**, mas tinha bastante gente perguntando sobre Zelda 64, GoldenEye 007. Tudo muito parecido com os brasileiros, né?! **Pokémon** é um sucesso tão grande, que a Nintendo faz até excursões pelos vários estados americanos com o Pokéfusca cheio de bichos. Há uma pessoa especializada só nos monstrinhos e que acaba resolvendo todas as dúvidas e até virando amiga da garotada.

E quando os funcionários estão a fim de dar uma relaxada, ou mesmo naquela hora do almoço, dá para dar uma jogada nos mais recentes lançamentos da Nintendo, afinal há uma ala do prédio só com consoles e games tipo **Rogue Squadron**, **As Aventuras do Fusca**, **Racer**, **Zelda 64** e por aí vai.

Mais alguns passos e chegamos a um local proibido para simples mortais. A porta fica fechada o tempo inteiro e uma persiana impede a visão através do vidro: é a Treehouse. Aqui são testados os novos games e os funcionários jogam por horas a fio para detectar defeitos (os famosos bugs), afinar a jogabilidade, descobrir falhas nos gráficos e tal. É por isso que a entrada aqui é extremamente restrita e só pessoal autorizado acaba parando lá dentro. Sabe como é né, espionagem e agentes infiltrados existem em todos os lugares, então é melhor se cuidar.

A redação da **Nintendo Power** (a versão americana da **Nintendo World**) funciona neste prédio e também foi divertido falar com eles. A galera nos mostrou como é produzida a revista deles tanto na parte de texto como no visual. No final da visita fizemos compras na loja, afinal ninguém é de ferro.

Escola de games

Descobrimos a única faculdade de jogos do mundo. Veja como ela é



Na mesma área em que fica a Nintendo, mas num prédio separado, está a DigiPen. Este lugar é uma faculdade para quem quer aprender a fazer jogos. Sim, você entendeu bem: assim que sai do colegial, quem quiser, achar que tem telento e quiser se aprofundar, pode se inscrever no exame de admissão e aprender os macetes desta nova profissão. Bem promissora por sinal. Na DigiPen o estudante aprende a trabalhar com imagens tridimensionais, criar roteiros, personagens, enfim, tudo o que é necessário para se tornar um profissional da área. Embora a faculdade esteja do lado da Nintendo e receba uma ajuda financeira da empresa, ela não faz games para a Nintendo e nem tem de fornecer gente



Karin Wu Martin, da Nintendo e Jason Chu, da DigiPen

nova para a Big N. "A faculdade é independente e queremos nos manter assim", é o que disse Jason Chu, o administrador da DigiPen.

Os passos iniciais entre Nintendo e DigiPen começaram em 1991 quando surgiu a idéia. Demorou mais de três anos para deixar tudo pronto e nos conformes para poder começar a

receber os alunos. O começo foi meio devagar, até porque ninguém sabia o que esperar do projeto, mas "depois de duas classes formadas tudo começou a melhorar. Muita gente de outros países também começou a se interessar no projeto, inclusive japoneses", garante Jason Chu.

O primeiro passo para quem quer entrar na DigiPen é, obviamente, gostar de games e o segundo é se interessar por matemática. Afinal, tudo o que se faz nos computadores envolve esta matéria.

O mais impressionante de tudo é que já no primeiro ano de curso, os alunos fazem trabalhos supreendentes, com uma qualidade visual e sonora dignas de produções cinematográficas. No segundo ano, todo mundo aprende a mexer com inteligência artificial e no segundo semestre do segundo ano criam jogos Multiplayer. O terceiro e quarto anos ficam reservados para colocar o produto final dentro de um console de videogame, que neste caso é o Super NES, já que o N64 ainda não faz parte do currículo. Nada mal, hein?

Para estudar na DigiPen

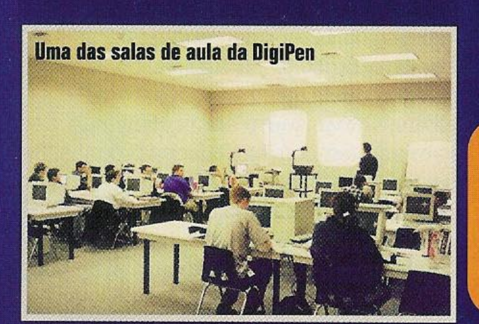
Quem quiser aprender a criar games na prática tem um longo caminho pela frente. Como em qualquer outra faculdade, você tem que terminar o colegial. Há um exame de admissão, que não é o tradicional vestibular brasileiro, mas uma análise do currículo do interessado. Para quem é estrangeiro, há um teste de inglês.

A DigiPen tem capacidade para receber cem estudantes por ano e o preço da anuidade é de vinte mil dólares por ano, uma quantia considerada normal para os padrões americanos. Como a indústria de games é um negócio que não pára de crescer, o campo para quem se forma neste curso é enorme. Claro que não há garantias, mas a experiência da faculdade mostra que quem se forma lá acaba sendo contratado quase que imediatamente (não necessariamente pela Nintendo também) e já no primeiro ano de trabalho chega a ganhar uma média de trinta mil dólares por ano. Nos anos seguintes o salário pode chegar até a sessenta mil dólares facilmente. Só para você ter uma idéia de como a faculdade funciona de verdade, uma garota que se formou há uns dois anos, foi contratada "apenas" pela equipe de Miyamoto e trabalhou na produção de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Tá até bom para quem acabou de se formar, né? **O.B.J.**





Nesta e na outra página, você vê alguns dos trabalhos dos alunos da DigiPen



Uma das salas de aula da DigiPen

Se você se interessou e tem todas as qualificações (ou pretende ter), aí vai o endereço para correspondência da DigiPen:

DigiPen Institute of Technology
5001-150th Ave. NE
Redmond, WA
USA 98052
Telefone: 001 (425) 558-0299
E-mail: digipen@digipen.edu

RAYMAN 2™ THE GREAT ESCAPE

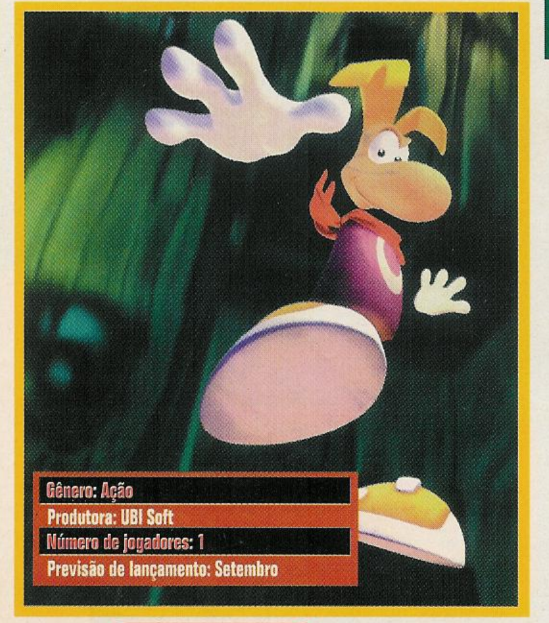
Um herói sem pernas e braços enfrenta piratas espaciais

Uma das maiores surpresas da E3 rolou no estande da UBI Soft. **Rayman 2** é um jogo que vai impressionar todo mundo quando sair. O herói é um carinha estranho, sem pernas ou braços (mas com mãos e pés que flutuam), com um narigão e muito senso de humor. Ele enfrenta uma gangue de piratas intergaláticos que chega ao planeta de Rayman para capturar os seres da sua espécie, que são considerados bacanas para o zoológico espacial dos vilões. Assim, o esquisitinho carismático vai tentar salvar seus colegas e ao mesmo tempo eliminar de vez a ameaça terrível que vem do espaço.

A ação acontece em catorze mundos gigantescos, nos quais o nosso herói tem de completar objetivos cada vez mais difíceis. Os gráficos são extremamente bem feitos, cheios de detalhes e há cenários em florestas imensas, selvas e vulcões, tudo com efeitos bacanões.



A UBI Soft caprichou bastante na qualidade do visual do jogo. Pode ter certeza que será um espanto quando você olhá-lo



Gênero: Ação
Produtora: UBI Soft
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: Setembro

Toda a ação de **Rayman 2** é tridimensional (como **Super Mario 64**) e o melhor disso é que os ângulos de câmeras são supersuaves e não deixam o jogador zonzo. Isso é excelente, principalmente porque é dificílimo uma empresa conseguir fazer um game deste tipo tão bem quanto a Nintendo ou a Rare costumam fazer.

Para salvar seu planeta, Rayman usa armas e também habilidades próprias. Do lado das armas o herói manda ver com suas bolas de plasma. Mas também pode transformar seu cabelo em uma espécie de hélices de helicóptero para voar, pode saltar de cipó para cipó como se fosse um verdadeiro Tarzan, ainda dá para pular bem alto graças ao seu supersalto e até nadar. Mas em águas não-tóxicas. Existem ainda vários veículos como barcos e foguetes que ajudam Rayman a solucionar toda a encrenca.

Para chegar ao fim do game, Rayman tem de eliminar todos os obstáculos a sua frente e colecionar o maior número de vaga-lumes espalhados pelos cenários. Se pegar todos surge uma fase secreta para jogar. E não pense que é fácil fazer sua coleçãozinha particular de bichos, porque eles estão escondidos em lugares bem complicados de achar e há grandes dificuldades para chegar até eles. Fora isso, ainda há quatro chefes de fases prontinhos para acabar com a sua festa.



A minhoca bacana ataca de novo

Depois de meses de atraso, agora vai. Nesta versão, a minhoca maluca sofre um ataque de uma vaca, fica inconsciente e começa ter seus piores pesadelos. Quem conhece a vida deste personagem, sabe que isso significa problemas e situações engraçadas. Esta é a história da nova aventura de Earthworm Jim, na qual ele terá de explorar seis mundos, cada um deles representando um grande pavor do herói. Cada um destes lugares – que são partes da mente do minhocão – está cheio de inimigos e desafios.





Os cenários são amplos como os de **Super Mario 64**, e o certo, para se dar bem, é explorar todos os cantos para não deixar nada passar batido. Como todo bom jogo do nosso amigo maluco, você vai encontrar os lugares mais bizarros, com seres não menos loucos como zumbis de discoteca, um Esquadrão de Elite de Vacas e até Evil the Cat e outros inimigos clássicos que já andaram atazanando o pobre Jim! Resumindo: quem curtiu as maluquices dos games para Super NES, não terá do que reclamar.

Earthworm Jim 3D vem cheio de novidades, mas a produtora Vis Interactive fez de tudo para manter a essência original e o personagem continua com seus golpes estranhos, tipo chicotadas com a cabeça, escorregões, ainda usa aquela pistola de raios, além de outras bugigangas mais.

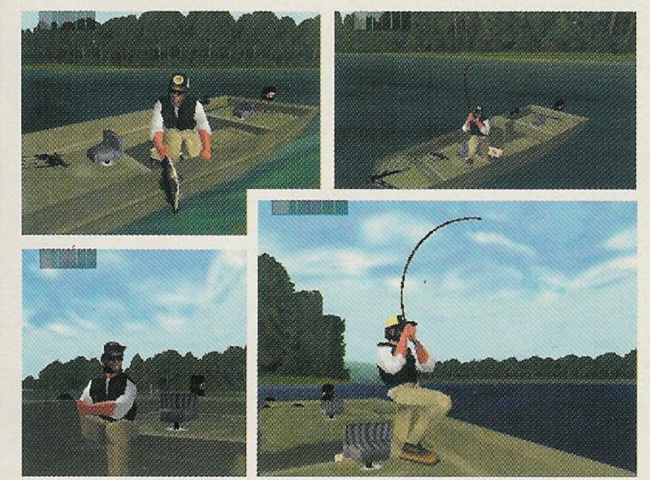
Os gráficos estão hipercoloridos, poligonais e têm várias animações bem divertidas. A jogabilidade também não decepciona e é bem fácil de controlar o personagem.

In-Fisherman Bass Hunter 64



Vire um pescador de mão cheia

O primeiro game de pescaria do N64 já está praticamente pronto e vai agradar em cheio aquela turma que fica vendo os programas de pesca nas manhãs dos finas de semana no SBT e Bandeirantes. E os amantes deste esporte não vão ter do que reclamar porque o realismo é o ponto forte. Você se senta num barquinho munido apenas com sua vara, uma maleta de equipamentos e sai à caça dos peixes desavisados. Você é um pescador iniciante que entra num torneio de feras e seu objetivo é chegar ao final da competição e pegar o peixe mais pesado que puder. Para ajudar existe um técnico virtual que dá uns toques de como se dar bem, de qual isca utilizar, como melhorar sua vara e por aí vai.

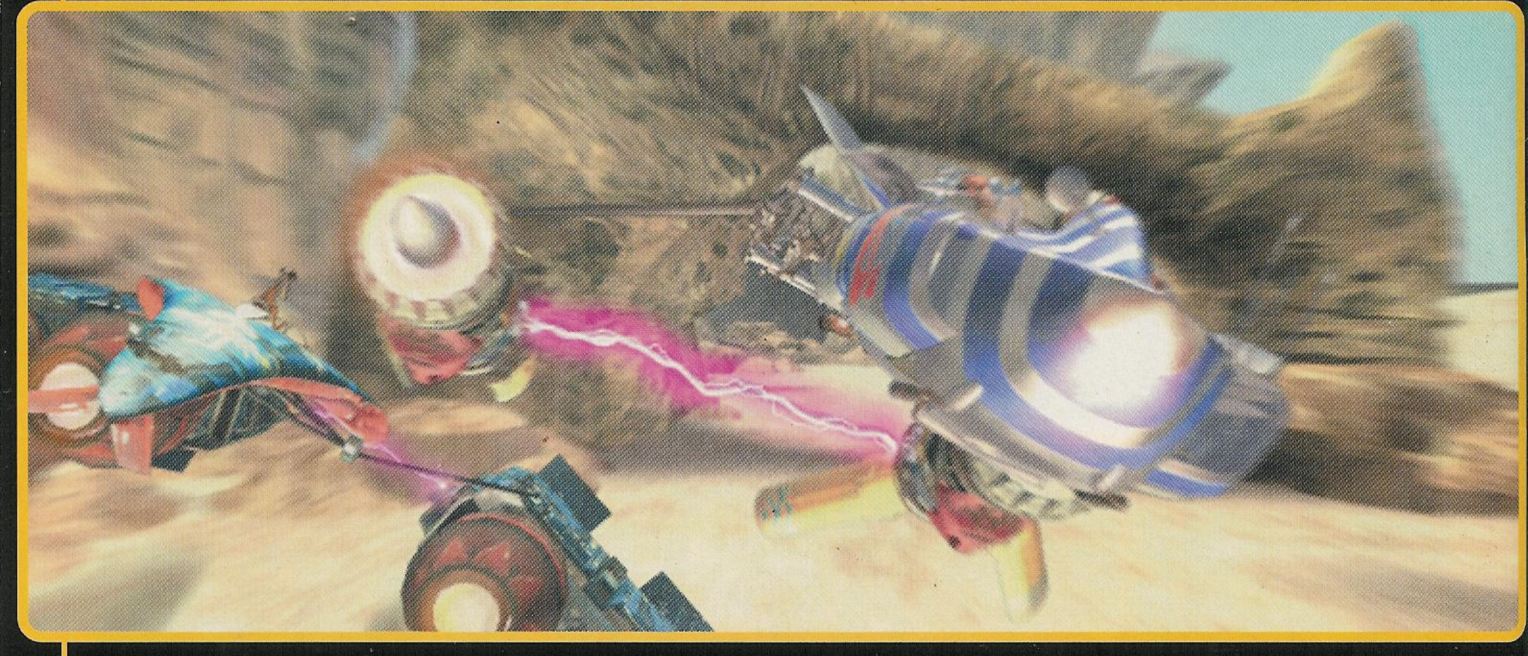


A emoção maior vem mesmo quando os primeiros peixes morder a isca. O Rumble Pak começa a dar trancos como se você estivesse segurando uma vara de verdade e aí inicia todo o seu trabalho para cansar o bicho usando sabiamente a Alavanca de Controle. Na hora da briga com os seres aquáticos há uma câmera dentro da água que permite ver o momento exato para dar um puxão e fisgar o peixe de uma vez. Depois de conseguir fazer tudo isso, o negócio é levar o bicho para pesar, só assim rola sua pontuação. Se você perder o tempo exato de fazer a pesagem, não adianta nada aparecer com uma baleia. Conforme você vai vencendo os torneios, melhores equipamentos surgem, o que facilita bastante as coisas.

Os gráficos são bem bacanas, com horizontes e efeitos de transparência na água. O som é razoável e a jogabilidade é boa. E você faz tudo isso sem sujar as mãos com minhoca e sem se atolar no barro.

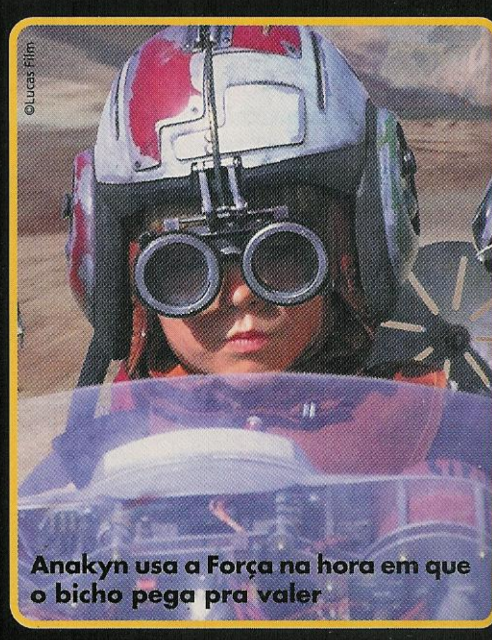
Gênero: Ação
Produtora: Vis Interactive
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: Junho

STAR WARS® EPISÓDIO I RACER™



Detone os trechos mais difíceis dos dois circuitos finais. Por Pablo Miyazawa

Não é todo dia que aparece um game tão legal quanto **Star Wars: Episódio 1 - Racer**, que já pode ser considerado um dos jogos para N64 mais divertidos do ano. Mas não é só por causa da velocidade absurda e dos gráficos espetaculares. O jogo tem muitos lances que garantem a diversão por bastante tempo, como mais de vinte pilotos diferentes e uma enorme variedade de pistas e cenários. Além de tudo isso, o game é baseado no filme mais espetacular do ano, **Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma**. É pouco ou ainda quer mais?!
Na Nintendo World do mês passado você conheceu os códigos secretos, as dicas de pilotagem essenciais e os toques para se dar bem nas catorze pistas dos circuitos Amateur e Semi-Pro. Agora você vai conhecer os segredos das onze pistas que formam os circuitos Galactic e Invitational. Desta vez só não chega em primeiro quem não quiser!



Anakyn usa a Força na hora em que o bicho pega pra valer

Galactic Podracing Circuit (Galático)

Se você chegou até aqui é porque realmente manja de pilotagem, então não há mais conselho que possa ser dado. Use tudo o que aprendeu nos campeonatos anteriores e pise fundo, porque ninguém mais lhe dará moleza!

1. Executioner (Oovo IV)

Melhores equipamentos para comprar antes: Top Speed e Cooling



Muitos túneis coloridos e longos trechos em gravidade zero fazem desta pista uma das mais malucas de todas. Você sai de um túnel direto para outro em uma velocidade absurda e são tantos os caminhos a escolher que dá para ficar meio zonzo no final da corrida. Cuidado com as pedras dentro do túnel. Você terá de usar e abusar dos botões C← e → para passar por elas e pelas estreitas aberturas. Em alguns momentos, parece que você vai bater de cara na parede, mas é só impressão. É só acelerar próximo à entrada dos tubos anti-gravitacionais para passar tranqüilamente. Próximo ao final há uma porta retangular giratória. Freie um pouco antes para não perder a entrada.

Personagem secreto: Toy Dampner

2. Sebulba's Legacy (Malastare)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Turning



Dizem que foi o próprio Sebulba quem desenhou esta pista superferrada. Sebulba's Legacy é bem parecida com Dug Derby, mas com curvas ainda mais fechadas e alguns atalhos bem escondidos – cortesia da mente doentia de Sebulba. Vale aqui o conselho básico: pratique bastante e decore o caminho. Feito isso, a pista se tornará um passeio para sua vitória. Para melhorar a situação, existem três atalhos importantes que garantirão o primeiro lugar. Se conseguir encontrar os três, é possível terminar cada volta em menos de um minuto. Mais um conselho de amigo: em vez de frear bruscamente, solte o acelerador antes de cada curva para evitar batidas desnecessárias.

3. Grabvine Gateway (Baroonda)

Melhores equipamentos para comprar antes: Traction e Turning



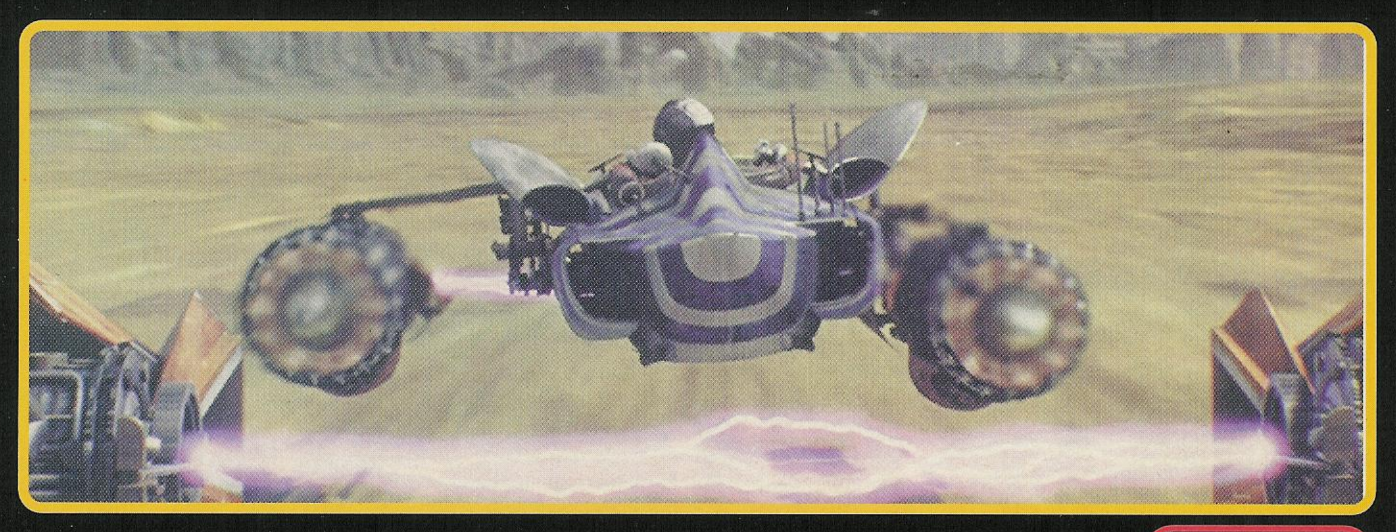
De volta à Baroonda, a dificuldade é a constante mudança de ambientes. O percurso passa por dentro de uma cidade, segue para um canyon arenoso e cai direto em um deserto cheio de curvas. Na seqüência, atravessa uma floresta superfechada e ainda passa por um pântano. No início não há muitas dificuldades. Acelere nas retas e simplesmente solte o botão A nas curvas. Use a Alavanca de Controle para fazer sua máquina deslizar com segurança. No deserto, decore a trilha e cuidado para não pegar o caminho errado. Já no pântano, o bicho pega: é difícil seguir na pista por causa do zigue-zague desenfreado. Por isso, o ideal é escolher uma Podracer bem pequena e leve (como o de Neva Kee). Depois disso, tome cuidado ao passar pela ponte de madeira com a proteção quebrada do lado esquerdo.

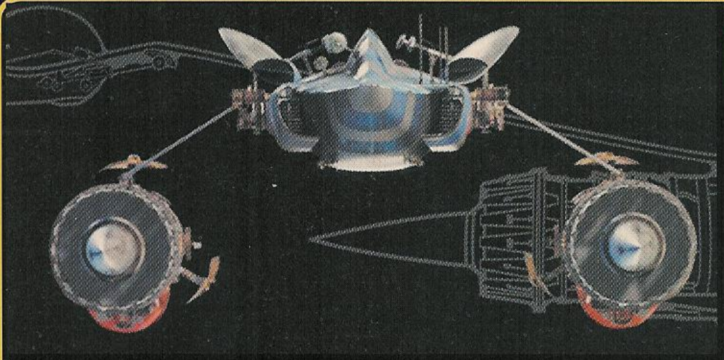
4. Andobi Mountain Run (Ando Prime)

Melhores equipamentos para comprar antes: Traction e Top Speed



Quase não há diferenças desta pista para as outras duas do mesmo planeta (Beedo's Wild Ride e Howler Gorge). O atalho logo no início está lá (na tenda à esquerda, a partir da segunda volta), assim como as várias cavernas cheias de blocos de gelo e estalactites caindo do teto. A grande diferença vem logo após o salto. Aqui você tem de acertar uma entrada bem estreita que segue por um caminho subterrâneo. Não acelere muito após o salto, senão você irá derrapar no lago congelado e perderá a entrada (e muito tempo). Depois deste túnel, a pista se abrirá e o caminho se tornará menos definido. Siga os arcos com





bandeirinhas e a trilha mais escura no solo, para não se perder. É uma corrida rápida e básica que não lhe dará muitos problemas.
Personagem secreto: Mahwonic

5. Dethro's Revenge (Ord Ibanna)

Melhores equipamentos para comprar antes: Braking e Top Speed



Aproveite o retão inicial para pisar fundo e ganhar distância dos outros pilotos, mas fique esperto. Vire para a esquerda assim que a pista se alargar, senão não haverá tempo de entrar pela passagem. Tente ficar no meio da trilha, para se manter na pista superior (que tem menos obstáculos). Se você cair para a pista de baixo, reduza um pouco para não ferrar muito sua Podracer. Após este corredor, você sairá em uma plataforma de mineração. Qualquer erro aqui significa cair nos abismos, então reduza bem a velocidade e passe por dentro dos postes de iluminação, ou corte caminho, se esquivando por trás dos tanques de gás. Bem perto do final, será preciso dar dois saltos gigantescos. No primeiro, use o turbo e segure a Alavanca para baixo para conseguir mais impulso. No segundo, mantenha-se no meio da pista para passar bem no meio dos dois canos de gás.

6. Fire Mountain Rally (Baroonda)

Melhores equipamentos para comprar antes: Turning e Cooling



Mais uma disputa no planeta Baroonda. As coisas esquentaram mesmo: o pega aqui acontece bem na hora que um vulcão entra em erupção! Antes da corrida, não deixe de comprar novos equipamentos de Cooling, para diminuir os problemas com superaquecimento. A parte inicial da corrida rola na cidade e não tem grandes dificuldades, exceto por um grande buraco na pista, logo abaixo da cachoeira. Segure a Alavanca de Controle para baixo durante o salto para ganhar mais impulso. Assim que entrar na cratera do vulcão, tente sempre ficar no meio da pista. Há muito magma em volta do caminho e cair ali deixará seus motores em chamas. Se isso acontecer, mantenha o botão R pressionado para acionar o Repair. Depois do vulcão, você poderá se dar mal com a seqüência de curvas em um desfiladeiro. Para não se perder, siga atentamente a trilha de cor mais clara no solo.

7. The Boonta Classic (Tatooine)

Melhores equipamentos para comprar antes: Top Speed e Traction



Esta certamente é a corrida mais interessante para os fãs de **Guerra nas Estrelas**, por causa das diversas referências aos filmes que surgem a cada curva. Dá pra ouvir os gritos de guerra da Gente de Areia, passar em frente ao palácio de Jabba, pular por cima do Poço de Sarlacc e até dar uma trombada em um Sand-crawler (o veículo dos Jawas). Em **A Ameaça Fantasma**, Anakin Skywalker vence esta corrida e ganha sua liberdade. Como você não tem a Força a seu favor, a parada será mais dura. A velocidade é tanta e as passagens são tão estreitas que será quase impossível terminar esta prova sem ter explodido pelo menos uma vez. Existem diversos atalhos, mas você estará tão veloz que será difícil decorar cada um. Reflexos rápidos, uma Podracer com Top Speed alto e – por que não? – um pouco de sorte são os ingredientes para vencer. E vale a pena: se chegar em primeiro, você poderá escolher o seu rival Sebulba e sua Podracer incrementada, equipada com um lança-chamas.



Personagem secreto: Sebulba

Invitational Podracing Circuit

Chegando em boas posições (terceiro ou melhor) nas últimas pistas de cada um dos três torneios anteriores, as pistas deste último circuito vão se abrindo. A dificuldade é grande, mas o prêmio para o vencedor é compensador: 5500 Tugruts no modo Winner Takes All (vencedor ganha tudo).

1. Ando Prime Centrum (Ando Prime)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Cooling



Um ótimo senso de direção é a principal exigência para os pilotos nesta pista. Logo no início, o caminho se divide: para a esquerda há menos curvas, mas não há muros de proteção. Para a direita é a rota principal, que segue diretamente para a entrada do túnel de gelo. Depois disso, você dará de cara com uma construção cilíndrica parecida com uma aranha, com arcos saindo de sua base. Siga imediatamente para a esquerda ou para a direita para pegar as rampas para a entrada superior. Há uma passagem por baixo, mas é difícil de ser conseguida e também é mais longa. A pista termina em uma cidade cheia de prédios que se divide em inúmeros caminhos. Como não há rota definida, tente não se afastar muito da trilha para não pegar o sentido contrário. No último salto (bem próximo ao final) segure a Alavanca de Controle para baixo para amenizar os efeitos da queda. Não deixe de usar o turbo, pois se cair na neve em vez de cair na estrada, você não perde tanta velocidade.
Personagem secreto: Slide Paramita

2. Abyss (Ord Ibanna)

Melhores equipamentos para comprar antes: Turning e Top Speed



Esta é, sem dúvida, a pista mais difícil. Paciência é a principal arma. Dê um gás logo no início, mas freie um pouco antes de chegar à curva fechada para esquerda. Se estiver muito rápido, você irá derrapar e cair para a pista de baixo, o que definitivamente não é um bom negócio. Além de ser um caminho mais difícil, você perderá muitas posições e será difícil recuperar. Quando chegar nas plataformas de mineração, todo cuidado é pouco para não cair no espaço. Reduza para passar por dentro dos postes e não perder o caminho da entrada do túnel. Na saída do segundo túnel, vire à direita rapidamente, senão seu destino será o abismo. Depois de muitas curvas em zigue-zague, você terá de enfrentar dois saltos gigantes no final. Vale a mesma regra da outra pista deste planeta (Dethro's Revenge): segure a Alavanca para baixo para ganhar mais impulso e mantenha-se no meio para não trombar nos canos de gás.

Personagem secreto: Bozzie Baranta

3. The Gauntlet (Oovo IV)

Melhores equipamentos para comprar antes: Cooling e Repair



Esta corrida acontece na lua de Oovo IV, então já dá pra saber o que esperar: dificuldades e mais dificuldades. O design da pista foi baseado na Executioner, só que além dos tubos sem gravidade, a ação também se passa na superfície sem atmosfera da lua. Nesta hora não há proteção lateral na pista e você corre o risco de derrapar sem rumo para fora. Siga sempre a trilha branca no chão e desvie das erupções de fogo que surgem sem avisar. Depois disso, a trilha segue direto para dentro de uma prisão cercada com grades. Ao invés de entrar, vá para a direita pelo caminho de terra e economize um bom tempo (use o radar para identificar o atalho). Se preferir ir por dentro, também dá para cortar caminho: use a rampa e pegue uma passagem por cima, entre duas colunas de pedra. Quando entrar na curva em 180 graus (aquela com o piso branco com listras cor de laranja) reduza e use o botão Z para fazer a curva. Se você cair no meio, é explosão na certa.

4. Inferno (Baroonda)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Top Speed



Esqueça os adversários: nesta pista, seu maior inimigo será você mesmo. Decore cada centímetro do trajeto e não falhe. Se conseguir sair na liderança e abrir uma boa diferença, você dificilmente será importunado pelos outros pilotos. A corrida já começa dentro do vulcão e a pista é rodeada por lava e pedregulhos pontudos. Se cair na lava, sua aceleração diminuirá e o motor irá esquentar bem mais rápido que o normal. Sem desespero! Acione o Repair e continue seguindo a trilha até voltar para a pista. As rochas no meio da pista irão dividir o caminho e você não terá muito tempo para escolher para onde ir. Quando encontrar uma grande rocha, por exemplo, vire rapidamente para a esquerda e passe sobre a ponte de madeira. Reduza quando passar por dentro dos arcos de pedra, porque o trecho é bem tortuoso. Quando você finalmente sair para o lado de fora do vulcão, passe longe da fumaça e da lava que sai da parte de fora da pista. Qualquer encostadinha fará seus motores pegarem fogo.

Personagem secreto: Ben Quadinaros









Os tipos de radar

Durante a corrida, pressione o botão L para escolher uma das quatro perspectivas de radar. Em duas delas (fotos 1 e 2) você verifica a distância de sua máquina com relação aos adversários (representados pelas bandeirinhas e você é o número amarelo maior que os demais). Nas outras (fotos 3 e 4), é acionado um radar que mostra o caminho a ser percorrido e os possíveis atalhos.

CORRIDAS VERDADEIRAS EM

WORLD DRIVER championship

Tem os melhores gráficos e o maior desafio que um fã de corridas pode querer


DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	GT Interactive
Desenvolvimento:	Boss Studios
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Realismo total, carros a dar com pau e muitas pistas: tudo isso junto é a emoção suprema para quem curte uma boa competição envolvendo carangos superpotentes de turismo. Tudo é extremamente parecido com o que acontece nas pistas de verdade e qualquer pisada mais desencanada no acelerador pode causar uma derrapada na curva.

Uma das coisas bacanas do game é que você é um piloto e deve escolher uma equipe para iniciar sua carreira. No início são apenas duas e são relativamente fracas, mas dá para se dar bem com algum esforço. Conforme você vai evoluindo e ganhando campeonatos, novas equipes surgem e oferecem carangos mais potentes para você, que pode aceitar ou recusar, caso prefira continuar na sua equipe de origem que também aparece com uma máquina mais poderosa. O interessante de tudo isso, é que com o passar das corridas e com suas vitórias surgindo, sua pontuação no Ranking (que é de 30º, no início) sobe e a disputa por seu passe fica acirrada. Resultado: só aparecerá supercarros para você escolher. Obviamente seu objetivo é ficar em número um do ranking e pegar a máquina mais potente que aparecer. São dezenas de carros e uma enormidade de circuitos, apesar de na verdade vários deles serem variações de uma única pista. Os gráficos impressionam bastante e têm cenários incrivelmente detalhados e bem feitos. Há corridas noturnas com efeitos de luz bacanões e usando a opção do modo Hi-Resolution o visual fica ainda melhor. A jogabilidade é precisa e o som poderia ter ficado um pouco melhor do que ficou, mas não atrapalha.



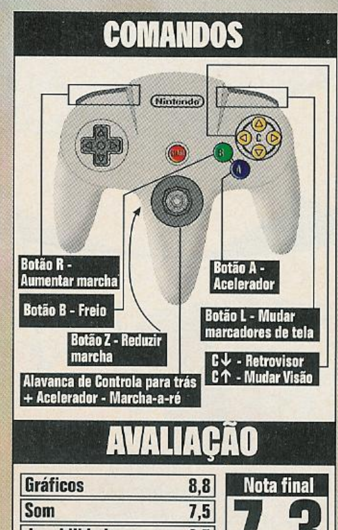






Há diversas equipes prontas para contratar os seus serviços

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,8	Nota final
Som	7,5	7,3
Jogabilidade	6,5	
Diversão	7,3	

Pilotando de verdade

No começo do jogo não será muito fácil de se adaptar à jogabilidade dos carros. Os efeitos de física são tão reais que é mesmo como se você estivesse pilotando um veículo de verdade. Isso é bom porque tudo o que você faz tem um efeito imediato, mas também exige que você tenha de tomar muito mais cuidado. Se não der para manter sua máquina na pista nas primeiras disputas, não se desespere: é assim mesmo. A manha está na Alavanca de Controle: não dê trancos muito fortes para os lados na hora de fazer uma curva, e sim apenas toques de leve. O ideal é fazer a curva derrapando e isso não é nada difícil: basta dar um toque no freio, virar a Alavanca e controlar a derrapagem. Feito isso é só ir endireitando o carro e pisar fundo.

Também é bom tomar cuidado com os famosos "to-tós" (encostões) dos outros carangos no seu e o mesmo vale para você. Esbarrar é um perigo porque como os efeitos de física são bastante reais, fica facílimo perder o controle e rodar. Mais uma dica: dirigir com câmbio automático é mais fácil e dá para vencer. Mas com a opção do câmbio manual o desempenho do carro pode melhorar muito. É questão de se habituar.

O nível de dificuldade é elevado e não dá para ir ganhando corridas logo de cara. Então, o negócio é entrar no Practice e treinar sem parar até conseguir pilotar mais ou menos. Ir direto para uma corrida vai complicar sua vida, porque os outros pilotos não dão moleza mesmo. Além de alguns deles terem carros mais potentes que o seu, eles também fazem de tudo para que você não os ultrapasse. Tente dar o máximo que puder no Qualify, pois ele define sua posição no grid de largada e largar em segundo ou terceiro lugar facilita enormemente sua vida. Afinal são menos carros tentando tirar você da pista.





Atenção nas curvas

Para fazer uma curva com perfeição siga estas regrinhas. Venha pela reta buscando fazer sempre a tangente (como na foto 1). Quando estiver para entrar mesmo dentro da curva, dê um toque no freio e mova a Alavanca de Controle para o lado de dentro da curva para o carro começar a derrapar(foto 2). Aí é só controlar para não sair da pista.

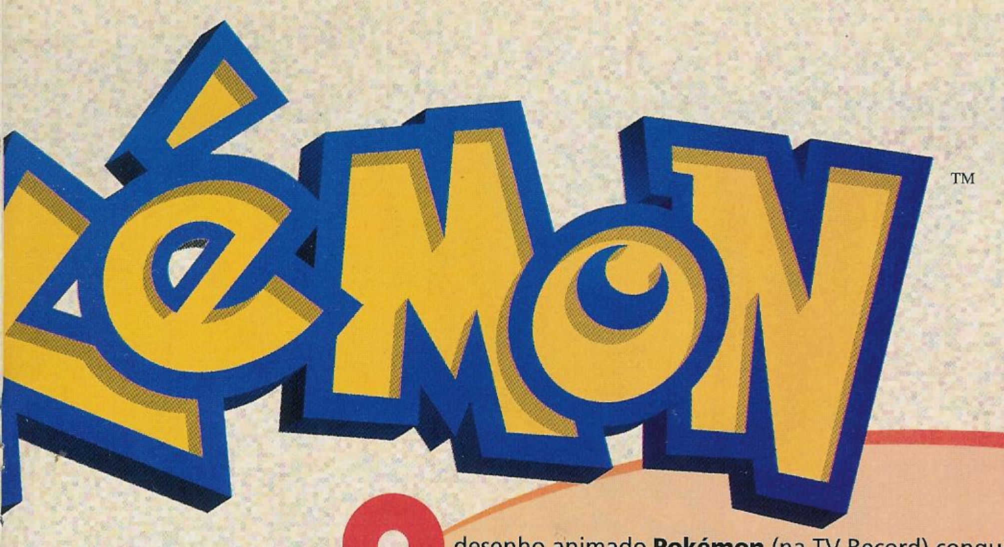


Estes carros (à esquerda) são alguns dos mais potentes do jogo e só aparecem quando você vencer muitos campeonatos





A febre que se espalhou pelo mundo está varrendo o país de ponta-a-ponta. Veja como tudo começou e os segredos das versões azul e vermelha para Game Boy



al!

O desenho animado **Pokémon** (na TV Record) conquistou o público infanto-juvenil no Japão e fora dele, superando até clássicos como **Dragon Ball** e **Sailor Moon**. Nem o incidente com as pessoas que passaram mal no Japão com os efeitos luminosos do desenho (cortados na versão brasileira) abalaram a imagem do anime. Depois de meses afastado da TV no Japão, a série voltou com força total, com direito até a especial de cinema e vários novos jogos que não param de sair. A versão amarela para o Game Boy sai dentro de poucos meses, **Pokémon Snap** já saiu no Japão e está virando febre nos EUA. Além disso, acaba de sair o **Pokémon Pinball**, um fliperama divertidaço e no final do ano sai **Pokémon Stadium**. Neste último, você captura o seu bichinho no Game Boy e transfere para o N64 para lutar contra outros seres. Tudo isso é incrível, mas este sucesso não veio por acaso, porque todas as empresas envolvidas pensaram bastante e criaram uma grande estratégia para que tudo desse certo. O que vamos conferir agora é que além de muito talento dos envolvidos, a equipe de criação de **Pokémon** trabalhou em cima de algumas fórmulas de sucesso. E acertaram em cheio.

torneios e monstros fofinhos

Desenhos que giram em torno de competições de lutas ou personagens cujo objetivo é ter o poder máximo têm lugar certo entre os fãs de anime. **Yu Yu Hakusho**, **Street Fighter** e **Dragon Ball** são exemplos de produções em que o herói busca alcançar maiores níveis de poder e habilidade, num aprendizado constante, cheio de torneios. E esse tipo de enredo é algo que pode ser facilmente transportado para jogos de videogame e RPG. São garantia de sucesso na maior moleza.

Esta receita batida ganhou novo fôlego quando o personagem principal foi apresentado como um garoto (Ash) que quer ser treinador de monstrinhos, os chamados Pokémon, ou Pocket Monsters (monstros de bolso). Estes curiosos bichinhos, como você já sabe, são chamados assim por serem transportados dentro de bolinhas de energia que cabem no bolso.

A idéia de monstrinhos lutadores transportados em cápsulas de bolso não tem nada de original. Em 1967, no seriado **Ultra Seven** (um irmão do famoso Ultraman), o herói Dan Moroboshi, sempre que estava impossibilitado de se transformar, mandava um de seus monstros ajudantes para combater o mal. A diferença é que eles eram gigantes. Se fossem pequeninos, caberiam perfeitamente no conceito dos Pokémon. Quando começavam a apanhar muito dos monstros vilões, Dan os chamava de volta, igualzinho ao que Ash e os outros treinadores fazem. O que os criadores do game e da série fizeram foi pegar esta idéia, deixar no centro das atenções e juntar com seres engraçadinhos pra fazer dos Pokémon uma grande mania mundial. Só como curiosidade, os "ancestrais" dos Pokémon chamavam-se Windam, Agira e Miklas. Em versão miniatura, teríamos perfeitos monstros de bolso. Os criadores de Pokémon sacaram o potencial das Cápsulas Monstro de Ultra Seven e usaram como base para um dos maiores sucessos da atualidade.

construindo o sucesso

Pokémon foi produzido por uma das maiores associações de empresas do Japão. Juntaram-se à poderosa Nintendo (produtora dos games) a TV Tokyo, Shogakukan Productions e SOFTX, para realizar um anime de primeira linha. Visualmente, o resultado foi um desenho até simples, mas muito bem feito e com uma regularidade impressionante. É difícil achar um episódio ruim na série. Os personagens são carismáticos, incluindo os vilões da impagável Equipe Rocket. Eles vivem se dando mal, são pretensiosos, paspalhos, repetem incansavelmente seu bordão ("...Para denunciar os males da verdade e do amor...") e por isso até mereceriam série própria. Tente imaginar Pokémon sem a Equipe Rocket. Perderia toda a graça.

A popularidade do anime superou em muito a dos games e gerou uma febre mundial de consumo de produtos relacionados. Falando nisso, a quantidade de brinquedos Pokémon que existe é absurda. Um pouco disso está saindo no Brasil através da Estrela e Glasslite, entre outras empresas, que apresentaram vários lançamentos na última Feira dos Brinquedos, realizada na segunda semana de junho no Expo Center Norte de São Paulo. Miniaturas de alguns dos principais Pokémon estarão disponíveis em diversas versões. E a gente aplaude.

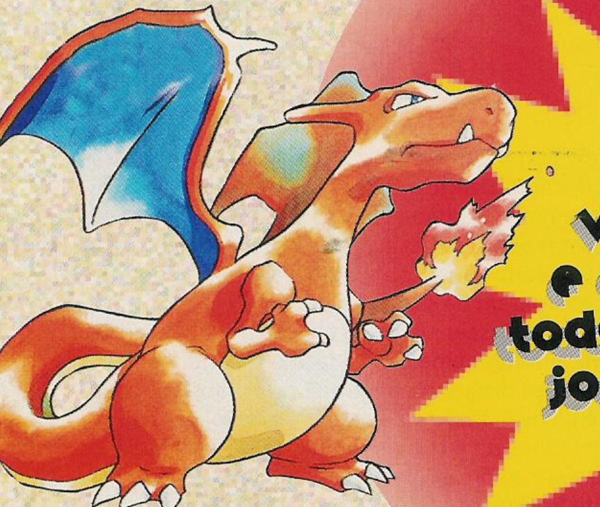
Pikachu e Charmander estão nessa, é claro. Mas esperamos que todos os 150 Pokémons sejam lançados. Os Pokemaníacos agradecem desde já.

Alexandre Nagado

GAME BOY



Conheça os segredos da versão vermelha e azul, e aprenda todas as manhas do jogo. por Pablo Miyazawa



Que **Pokémon** é uma mania mundial, você já deve ter percebido. O que você talvez não saiba é como isso tudo começou. A primeira aparição dos "monstrinhos de bolso" foi no Game Boy, em 1995, quando foram lançadas no Japão as duas versões do game (vermelha e azul). A febre foi tão grande que logo se espalhou por todos os cantos do planeta. O segredo? Foi o primeiro game que misturou elementos de ação, aventura, RPG, bichos virtuais, coleção e troca. Nos Estados Unidos já faz tempo que está todo mundo de Game Boy na mão atrás da bicharada. Aqui no Brasil parece que a moda está começando a pegar. Se você ainda é um treinador novato, aprenda aqui tudo o que precisa saber para encher seu Game Boy com todos os 150 Pokémon!

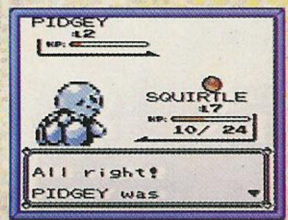
Você é o garoto Ash, morador da pequena Cidade Pallet e seu sonho é ser conhecido como o maior treinador de Pokémon do mundo. Com a ajuda do Professor Oak, você precisa pegar o maior número de Pokémon que puder, além de treiná-los e fazê-los crescer. Mas não é tão fácil quanto parece: há vários inimigos pelo caminho como a Equipe Rocket que quer controlar todos os Pokémon e conseqüentemente o mundo.

Os bichos são encontrados em todas as partes do mapa e existem em diversos tamanhos e formas diferentes. Se capturados, eles podem ser usados em lutas contra outros Pokémon. Para encontar um bichinho selvagem, ande pela grama até ser desafiado por um. Quando isso acontecer, a tela do jogo irá mudar automaticamente para a de batalha. Daí, é só seguir os comandos que aparecerão escritos.

Você só conseguirá pegar os Pokémon durante uma luta e se tiver uma Poké Bola (Poké Ball, item que pode ser comprado em qualquer Mercado Poké). Enfrente o adversário normalmente, mas não acabe com toda sua energia (deixe só um pouco dela sobrando). Daí, é só usar a Poké Bola nele. Prontinho, o Pokémon foi capturado e as informações dele estarão adicionadas em sua Poké Agenda (Pokédex)!

Mas lembre-se: é proibido pegar os Pokémon de outros treinadores. Por isso, se você tentar jogar uma Poké Bola durante uma luta com um outro treinador, ela será rebatida. Tente capturar apenas os Pokémon selvagens que aparecem quando você anda pelos gramados.





Azul ou vermelho?

Na essência, ambos os games são idênticos: têm os mesmos personagens, objetivos e cenários. As diferenças estão nos tipos de Pokémon encontrados em cada uma das versões. Veja na lista a seguir o nome dos onze monstros exclusivos de cada versão:

versão azul

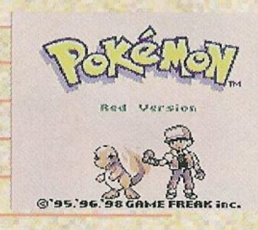


Sandshrew
Sandslash
Meowth
Persian
Bellsprout
Weepinbell
Victreebel
Vulpix
Nintetales
Magmar
Pinsir

versão vermelha



Ekans
Arbok
Oddish
Gloom
Vileplume
Mankey
Primeape
Growlithe
Arcanine
Scyther
Electabuzz

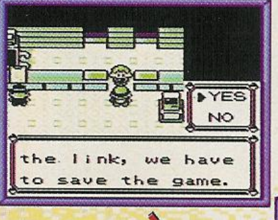




Você também notará que em algumas espécies de Pokémon aparecem em um lugar na versão vermelha, mas em outro na azul. É claro que certos Pokémon aparecem com maior freqüência em uma versão do que na outra. Existem bem mais Caterpies e Metapods na azul, e bem mais Weedles e Kakunas na vermelha. E qual dos dois é melhor? Bem, os monstros das duas versões são iguais em termos de força ou espécies. A escolha é sua.

por que trocar?

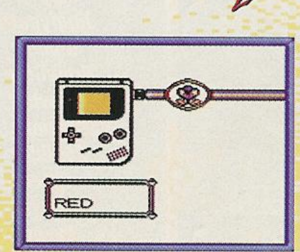




Para se tornar um Mestre Pokémon é preciso fazer trocas. Esta é a única maneira de capturar todos os 150 Pokémon. Durante o jogo, você encontrará quatro personagens dispostos a trocar os Pokémon raros deles por monstrinhos mais comuns. Quando você encontrar uma destas pessoas, tome nota de onde elas estão e volte mais tarde com o bichinho que eles pediram.

Já para pegar os Pokémon que não existem em seu cartucho, você precisará unir o seu Game Boy com o de um amigo com o Cabo Game Link.

Para fazer as trocas, os dois jogadores precisam ir até qualquer Centro Pokémon e entrar no Link Cable Club. É só entrar na sala de trocas e fazer as negociações. Assim que você fizer uma troca, este Pokémon irá direto para o seu Cartucho e será adicionado à sua Poké Agenda. Trocar Pokémon também é vantajoso porque aumenta os pontos de experiência que o monstrinho ganha em cada batalha. Um Pokémon vindo de outro cartucho ganha 1,5 vezes mais experiência que os normais. Existem também quatro tipos que só evoluem até sua forma final se forem trocados pelo Cabo Link.





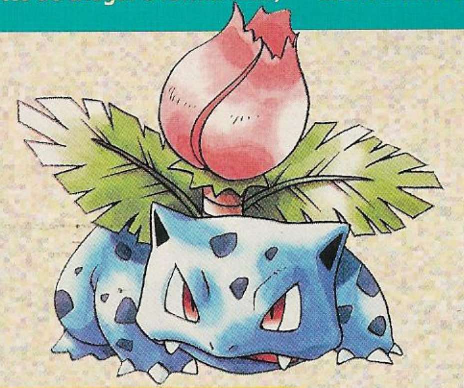
Acompanhe cada um dos passos do sistema de troca



evoluindo pokémon

Alguns acontecimentos fazem a maioria dos Pokémon mudar suas formas durante o jogo: isso é chamado evolução. Alguns monstrinhos evoluem duas vezes antes de chegar à forma final, já outros não evoluem nenhuma vez e sempre ficam iguais. São três maneiras de evoluir: subindo de nível de experiência, usando uma Elemental Stone ou trocando com outro jogador.



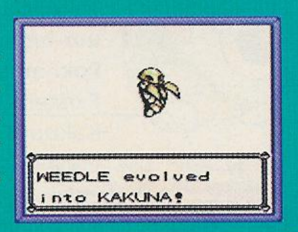




aumentando a experiência

Existem 36 tipos de Pokémon que só se transformam para sua segunda e terceira forma quando ganham experiência e sobem de nível. Este é o modo mais simples e também o mais demorado de evoluir. Depois de cada luta, você recebe os pontos de experiência relativos à dificuldade do adversário que você enfrentou. Por exemplo, derrotar um Pidgey selvagem vale 22 pontos de experiência. Se você usou só um Pokémon para derrotá-lo, ele ganhará sozinho os pontos. Se você usou dois Pokémon na luta, os pontos serão repartidos (onze para cada um). O ideal é tentar evoluir vários Pokémon ao mesmo tempo ao invés de se concentrar em apenas um, por isso, faça com que todos participem das lutas.

What? WEEDLE is evolving!



elemental stones



Alguns Pokémon só evoluem quando você usar certos itens especiais neles, chamados Elemental Stones. Estas pedras podem ser encontradas dentro de labirintos ou comprados na loja de Celadon. Use-as com sabedoria, porque existem bem menos pedras do que Pokémon a serem evoluídos. Confira as transformações na lista abaixo e escolha a que preferir:

Use o item	no	e ele evolui para
Thunder Stone	*Pikachu*	Raichu
Moon Stone	*Nidorino*	Nidoking
Moon Stone	*Clefairy*	Clefable
Fire Stone	*Vulpix*	Ninetales
Moon Stone	*Jigglypuff*	Wigglytuff
Leaf Stone	*Gloom*	Vileplume
Fire Stone	*Growlithe*	Arcanine
Water Stone	*Poliwhirl*	Poliwrath
Leaf Stone	*Weepinbell*	Victreebel
Water Stone	*Shellder*	Cloyster
Leaf Stone	*Exeggcute*	Exeggutor
Water Stone	*Staryu*	Starmie
Water Stone	*Eevee*	Vaporeon
Thunder Stone	*Eevee*	Joelton
Fire Stone	*Eevee*	Flareon

trocando

Existem quatro tipos de monstrinhos que evoluem misteriosamente assim que você trocá-lo com um amigo pelo Cabo Game Link. São eles: Abra, Machop, Geodude e Gastly. Estes Poké-mon têm três formas diferentes: a segunda é alcançada quando ele chega ao nível de experiência desejado. Quando eles chegarem à segunda forma, você poderá trocá-los a hora que quiser. Assim que a troca for feita, ele evoluirá para sua terceira forma.



começando a aventura

Agora que você entendeu o espírito do jogo, veja tudo o que precisa saber para começar com o pé direito na aventura:

cidade pallet

Rota 1: Cidade Pallet → Cidade Viridian
Objetivo: Escolha um dos três Pokémon no Laboratório do Professor Oak

A aventura começa na sua casa, onde você está jogando tranqüilo o Super NES. Dê tchau para sua mamãe e saia para explorar a cidade. Depois, tente sair pelo caminho de cima. O Professor Oak surgirá e o levará até seu laboratório. Lá, ele lhe dará a opção de escolher entre três Pokémon: Bulbasaur, Charmander ou Squirtle. Escolha aquele que você se identificar melhor. Antes de sair, você poderá treinar um pouco de luta com seu rival.

Here, come with me!

cidade veridian



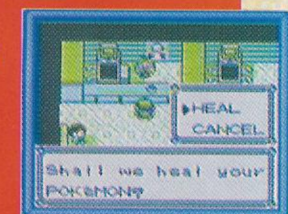
cidade pallet



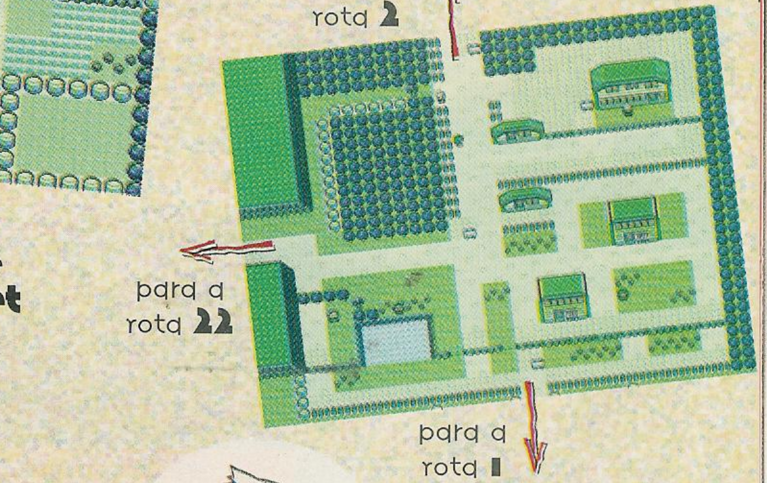
cidade viridian

Rota 1: Cidade Viridian → Cidade Pallet
Objetivo: Pegue o item Oak's Parcel com o balconista do Mercado Poké

Assim que chegar a Viridian, entre na primeira casa. Ali é o Centro Pokémon, onde você poderá recuperar seus monstrinhos cansados. Saindo dali, suba e entre na primeira casa da direita (este é o Mercado Poké, ou Poké Mart). Converse com o balconista e ele lhe dará um item que deverá ser entregue com urgência ao Professor Oak. Faça a entrega.







cidade pallet

Rota 1: Cidade Pallet → Cidade Viridian
Objetivos:
a) Entregue o Oak's Parcel ao Professor Oak e receba a Poké Agenda.
b) Pegue o mapa da cidade com a irmã de seu rival

ASH delivered OAK's PARCEL.



Entre no laboratório e entregue o item ao Professor Oak. Em troca, ele lhe dará a Poké Agenda (Pokédex), um aparelho que armazena informações de todos os Pokémon que você encontrar. Depois, dê uma passada na casa de seu rival (à direita de sua casa) e converse com a irmã dele. Ela lhe dará o mapa da cidade (para acioná-lo, pressione Start, selecione a opção Item e procure o Town Map). Agora siga pela Rota 1, mais uma vez em direção à Viridian.



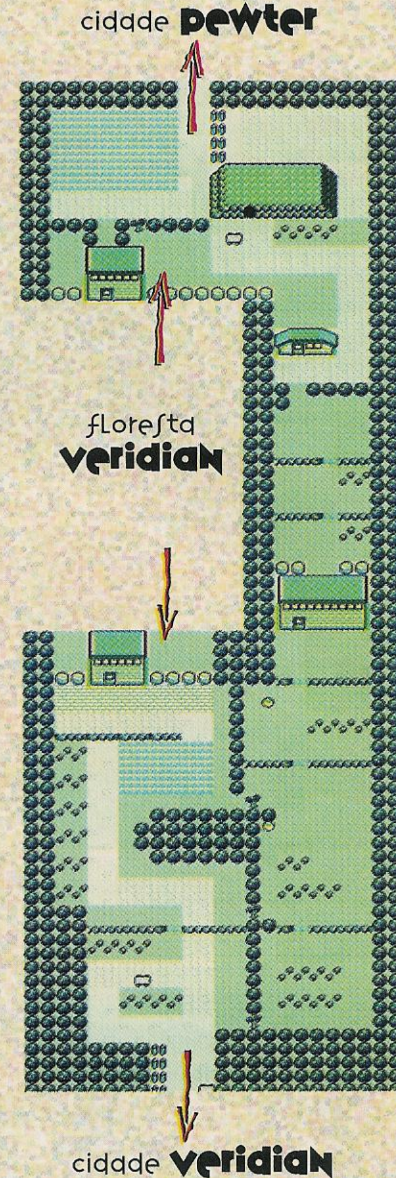


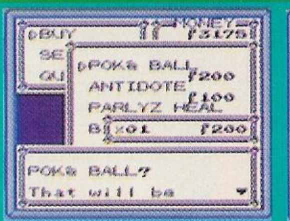
Floresta Viridian (Viridian Forest)

Rota 2: Cidade Viridian → Floresta Viridian
Objetivos:
a) Ganhe experiência e capture Pokémon selvagens
b) Derrote os treinadores rivais

Chegou a hora de começar seu treinamento. Entre em um Mercado Pokémon, compre algumas Poké Bolas e ande pelo gramado para ser desafiado por Pokémon selvagens. Não fuja das lutas! Vá ganhando experiência e capturando monstrinhos diferentes para aumentar sua coleção. Na Rota 1 você encontrará mais Pidgeys e Rattatas, enquanto na Rota 2 existem muitos Caterpies, Metapods (na versão azul), Weedles e Kakunas (na vermelha). As chances de encontrar monstrinhos raros na Floresta Viridian (inclusive o Pikachu) também são grandes. Você encontrará muitos treinadores loucos para um desafio. É bom que seus Pokémon já estejam em um nível de experiência razoável, porque destas brigas não dá pra fugir.

Dica: você pode carregar até seis Pokémon por vez. Se conseguir pegar algum, ele será enviado diretamente para o computador de outra pessoa. Você poderá pegá-lo mais tarde, acessando um computador em qualquer Centro Pokémon.



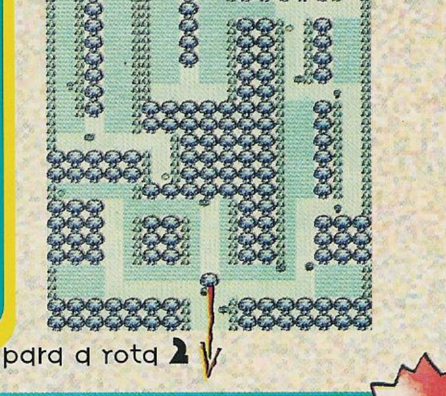


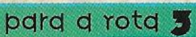


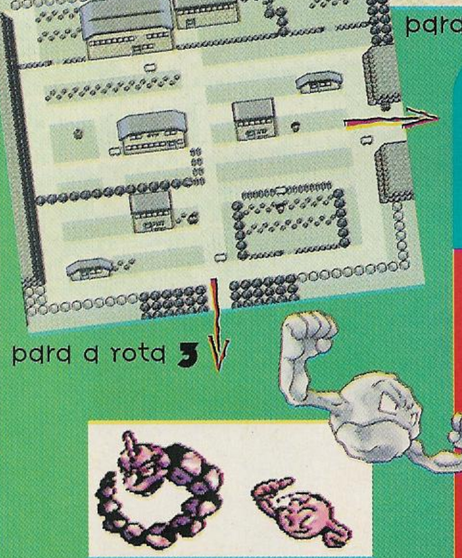








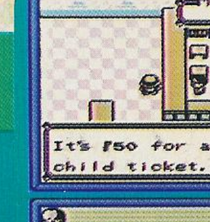


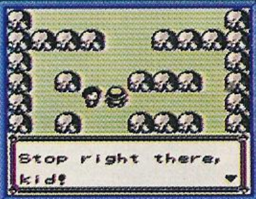


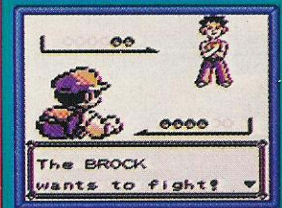
cidade pewter

Rota 2: Floresta Viridian → Cidade Pewter
Objetivos:
a) Derrote Brock na Academia (Pewter City Gym)
b) Pegue a Insígnia de Pedra (Boulder Badge)

Enfim a cidade grande! Entre no Mercado Poké e se abasteça de Poções. Depois, suba e visite o Museu de Ciências. Converse com todo mundo e aprecie os fósseis de Pokémon. Quando se sentir pronto, entre na Academia Pewter (Gym) para seu primeiro grande desafio: enfrentar Brock, líder Pokémon da cidade e seus comparsas. A gangue de Brock prefere usar Pokémon do tipo Rocha (Rock) e Terrestre (Ground). O líder usará um Geodude nível 12 e um Onix nível 14. Para vencer, use um Pokémon do tipo Água ou Grama, com um nível de experiência tão bom ou maior que o dos adversários. O prêmio pela vitória é a Insígnia de Pedra e um item especial chamado TM 34 (que lhe ensina a técnica Bide).









promoção quem são estes Pokémon?

Temos que adivinhar!!

Não dá mais para fugir dos bichos mais fofos, divertidos e disputados desta década. Como você sabe, os Pokémon existem aos montes e possuem diversas formas, tamanhos, cores e nomes. Nesta nossa nova megapromoção junto com a Gradiente Entertainment, você terá apenas que escrever o nome correto dos três bichinhos ao lado. Ganham os cinqüenta sorteados. Na parte da frente do envelope escreva "Quem são estes Pokémon?" e na parte de trás coloque as respostas . Saca só os prêmios que cada um dos escolhidos leva pra casa:

1

2

3

um pacote com:

- 1 game boy pocket
- 1 cartucho pokémon para game boy
- 1 cabo game link (para fazer trocas)
- 1 miniguia especial do jogo

Regulamento:

- Para vencer, as cinco respostas têm de estar certas.
- A decisão da revista sobre os vencedores é soberana e não pode ser contestada.
- Não serão aceitas cartas enviadas após a data de vencimento.
- É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment.
- Será distribuído apenas um pacote por pessoa.
- O prazo de entrega dos trabalhos vai até 31/08/99.

Envie seu desenho para:
promoção
quem são estes
POKÉMON?
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000
São Paulo/SP

SUPERMAN™

Herói fica devendo em seu novo game. Por Odair Braz Junior

Existem duas notícias para quem estava aguardando ansiosamente este game do Super-Homem. A primeira é que o jogo é bem fraco e a segunda é que apesar disso, as vendas deste cartucho nos EUA estão indo bem. Isso quer dizer que a curiosidade dos fãs do Super é tão grande que atravessa estes problemas.

O início do jogo mostra o vilão Lex Luthor raptando Lois Lane (a namorada do Super) e Jimmy Olsen (fotógrafo e amigo do herói) e desafiando o Homem-de-Aço a salvá-los. Até aí tudo bem, mas a primeira parte do game já começa com o Azulão tendo de atravessar argolas no céu. Isto é, durante um tempão você será obrigado a passar por argolas e todo mundo há de concordar que esta é uma missão um tanto quanto repetitiva e cansativa para qualquer um.



Super-Homem pode levantar objetos e jogá-los longe

Depois ele enfrenta alguns bandidos, salva uma mulher e um bebê de um atropelamento e por aí vai.

Os gráficos são pobres, a movimentação do herói é ruim e falta um cuidado maior no detalhamento dos cenários em geral. A jogabilidade dá uma complicada e colocar o Azulão para voar chega a ser meio difícil. Ele também anda de um jeito meio estranho e se vira para os lados ou para trás bem lentamente, o que atrapalha na hora da ação e também quando tem de pegar objetos no chão. Quer dizer, você terá de treinar muito antes de entrar pra valer numa missão qualquer para não se dar mal logo de cara.

E como todo mundo sabe, o Super-Homem é o cara mais poderoso da Terra, certo? É, mas parece que dentro deste cartucho a coisa funciona de maneira diferente. Qualquer tiro de revólver ou bombinhas disparadas de robôs servem para tirar energia do herói. Tudo bem que não dá para ele ser indestrutível, até porque o game perderia a graça, mas perder um monte de vida só com golpes fracos é o fim da picada. Outra coisa: o Super tem vários poderes naturais como sopro-congelante e raio de visão que já nascem com ele. Mas aqui ele tem de encontrar uns itens e ir enchendo a barra que habilita estes poderes. E depois que ele terminou de usar tem de reabastecer de novo, porque as habilidades desaparecem.

Para compensar um pouco estes problemas, há vários objetivos diferentes por fase como encontrar pessoas, abrir passagens, encontrar objetos escondidos ou espalhados pelos cenários e muitos outros. Lá para frente, você até enfrenta o Darkseid, um dos maiores inimigos do herói. Como já deu para perceber, **Superman** não é o game dos sonhos que os fãs do Homem-de-Aço esperavam e desta vez ele ficou devendo.

Há uma opção para você ver as biografias dos personagens

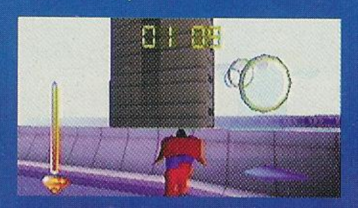


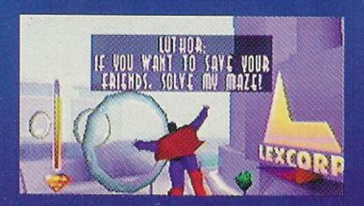
Saia jogando

Caso você ainda se interesse por Superman, aí vão alguns toques para o início do jogo

Argolas

Na primeira fase o negócio é fazer o Super voar através das argolas que estão espalhadas pelo céu formando um caminho. Se você não cumprir o tempo estipulado ou passar por fora de três delas, perde na hora.





Carros

Depois que você se deu bem com a primeira leva de argolas, seu próximo objetivo é evitar que os dois carros atropelem a mulher com o carrinho de bebê. Para isso, saia voando rapidamente e escolha um veículo como primeiro alvo e depois o outro. Basta encostar neles para o herói levantá-los, depois é só apertar o botão A e jogá-los fora do caminho da desavisada.



Mais carros

Outro desafio com carros. Há um veículo sendo coberto por tiros de bandidos. Seja rápido, voe na direção dele e voe até o final da rua, onde há um portão da polícia. Etudo bem.

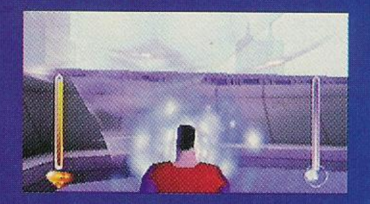
Bandidos

Claro que antes dos malvadões surgem novas argolas. Depois de passar por todas elas, aparecem quatro bandidinhos armados. É só pousar do lado deles e sentar o braço com o botão A. Cuidado com o tempo.



Tornados

Depois de atravessar mais uma seqüência de argolas, seu novo desafio é vencer os tornados com o sopro-congelante. Antes de mais nada, voe até um refil que está flutuando por ali e encha sua barra de sopro. Agora você tem de ser rápido e evitar que os tufões atinjam as pessoas que estão sendo ameaçadas. Faça o seguinte: voe e fique bem próximo dos furacões e numa altura baixa. Comece a soprar até ele desaparecer por completo e faça o mesmo com os outros dois.

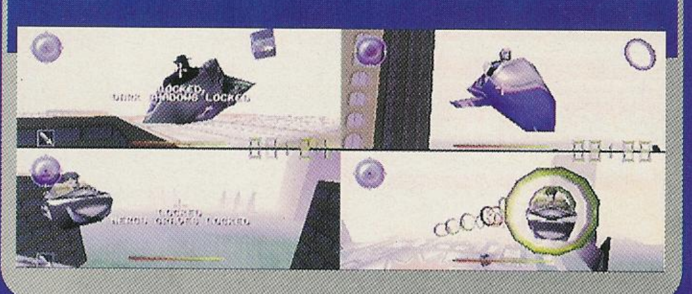




Aparecem uns bichos estranhos no jogo, como é o caso desta enguia elétrica. Cuidado, Super!

Multiplayer

Para jogar com os amigos o esquema é o seguinte: dá para disputar só com umas naves estranhas num modo em que um detona o outro com tiros (até quatro pessoas). No outro modo rola uma corrida entre você e um amigo que têm de passar por dentro das argolas novamente (elas não desaparecem!).



COMANDOS



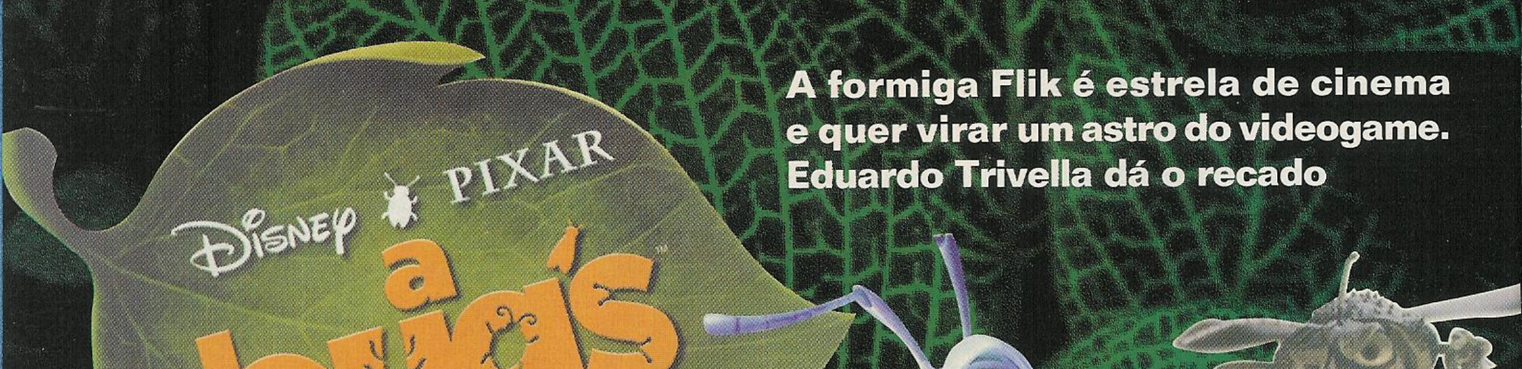
AVALIAÇÃO

Gráficos	4,8
Som	4,8
Jogabilidade	3,3
Diversão	3,6
Nota final	**4,0**

DADOS



Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Titus
Desenvolvimento:	Titus
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades



A formiga Flik é estrela de cinema e quer virar um astro do videogame. Eduardo Trivella dá o recado

Flik, Hopper e companhia rompem a barreira do celulóide e chegam aprontando mil e uma no Nintendo 64. A adaptação de **Vida de Inseto** para videogame foi desenvolvida pela Traveler's Tales em conjunto com a Disney Interactive, e coloca todos os personagens do longa de animação em vários ambientes tridimensionais num game de plataforma que



não acrescenta muita novidade ao gênero, mas que garante bastante diversão, principalmente para quem curtiu o filme.

Igual ao cinema

Ele segue basicamente a linha de história da produção da Disney/Pixar e o jogador controla a formiguinha Flik em sua luta desesperada para impedir que um bando de gafanhotos famintos escravize ele e toda a colônia.

São quinze fases (além de três secretas) nas quais Flik deve evitar os mais diversos perigos, encontrar outros insetos para o ajudar e sobreviver até o confronto final com o temível gafanhoto Hopper. Muitos dos cenários serão rapidamente reconhecidos por quem já assistiu ao filme e quem superar o medo de ser uma simples formiguinha, pode se aventurar pelos enormes ambientes ao invés de apenas completar o objetivo da fase e passar a seguinte. O game começa com Flik tendo de encontrar a entrada para o formigueiro, passando por alguns inimigos como minhocas e besouros. Como formigas não possuem conhecimentos em artes marciais, ele conta apenas com seu pulo e algumas uvas para derrotá-los. Neste momento, já dá pra perceber que o game é mais indicado para a galerinha mais jovem, pois a mira é automática e dificilmente o jogador erra o alvo.

A uvinha que Flik usa como arma possui muitas variáveis: a mais fraquinha é a vermelha e não é eficaz contra todo o tipo de inimigo. Os ga-

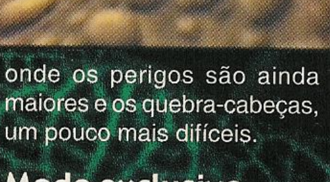




fanhotos, por exemplo, são imunes a ela mas podem ser detonados com três sapecadas da uva azul. Além delas existem também as verdes, roxas e douradas que são teleguiadas e uma mais forte que a outra. Parece também que Flik andou tomando umas aulas com nosso amigo Mario, pois o pulo é uma de suas armas contra os bandidos. Apertando uma vez o botão de pulo, Flik dá um pulo simples; duas vezes, ele dá uma bundada nos inimigos; e três vezes, dá uma bundada e sai escorregando. Existem lugares de difícil acesso a uma simples formiga, e para isso, há várias sementes que podem ser plantadas para esta finalidade. Estes tipos de quebra-cabeças podem apresentar um pouco de desafio para quem está começando agora no mundo dos videogames, mas joga dores mais experientes vão resolvê-los com um pé nas costas. Entre as fases, rolam algumas cenas paradas que dão detalhes do que deve ser feito, mas são tão chatas e sem animação, que é melhor passar direto por elas.

A maioria das fases acontece em ambientes campestres, mas chega uma hora (como no filme) em que o herói deve deixar a "tranqüilidade" do campo e partir para a cidade, onde os perigos são ainda maiores e os quebra-cabeças, um pouco mais difíceis.





Modo exclusivo

Os gráficos de **Vida de Inseto** estão longe de serem feios, mas as texturas genéricas e repetitivas acabam tirando um pouco do apelo visual que um game baseado em um filme de animação tão bacana deveria ter. O ponto alto aqui fica para o visual e a animação dos personagens, que recriam toda a magia da telona.

A jogabilidade é fácil de pegar e o destaque fica por conta da câmera, que pode ser girada ao redor de Flik em todos os lugares com a Alavanca de Controle: dá para colocá-la sobre a cabeça dele; dar uma olhada geral na redondeza com o botão C↑; e erguê-la e abaixá-la com o botão direcional.

E fora o modo de jogo normal, a versão de N64 apresenta com exclusividade o Modo Challenge, com sessenta fases de desafios que começam simples e vão aumentando em dificuldade, além de uma área só para treinamento na qual você pode aprender todos os movimentos de Flik sem pressa.

COMANDOS

Botão B - Pega e joga objetos

Botão A - Pulo

Direcional-Zoom

Botão Z - Muda a cor das sementes

Botão R - Caminhar

Botão L - Informações do jogo

C↑ - Olha para qualquer direção
C← - Gira a câmera

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,5

Nota final
7,5

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Disney Interactive
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	96 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades





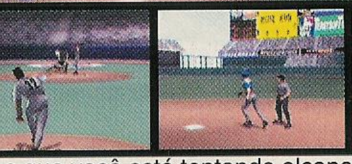
Baseball supercaprichado com o maior astro da atualidade

Um dos esportes mais populares dos Estados Unidos ganha uma versão primorosa para o Nintendo 64. **Ken Griffey Jr.'s Slugfest** consegue agradar até os menos entendidos no jogo. O que impressiona é a movimentação dos atletas e há um número gigantesco de animações hiper-realistas, imitando os trejeitos dos jogadores de verdade. Os gráficos são matadores e o som é cheio de detalhes.

Estão presentes todos os trinta times da Liga e o American All Star, que conta com os atletas mais consagrados da atualidade. Um outro lance bacana é que dá para criar jogadores de acordo com as suas preferências e depois salvar no próprio cartucho. Há cinco modos para jogar: Exhibition (partida isolada), Season (temporada completa), World Series (campeonato mundial), Home Run Derby (rebater a bola mais longe) e Batting Style.

Tudo bem que jogo de beisebol não é muito fácil de entender e é até complicado de jogar, mas este aqui é imperdível. O ideal é deixar o computador do lado (mesmo porque ele é bom demais) e jogar com um amigo.









Aprenda a se virar no Beisebol

Quem rebate: se você for o rebatedor, preste atenção na trajetória da bola e tente mandá-la o mais longe possível. Feito isso, percorra o máximo de bases que puder. Funciona assim: quando você rebate, o jogador larga o taco e corre para a base mais próxima (no sentido anti-horário). Na jogada seguinte ele já estará mais avançado, partindo para outro ponto do campo. Quando o atleta chega ao local de partida, marca um ponto e continua no ataque, pronto para outra rebatida. Mas seja rápido e faça isso antes que o time oponente atire a bola de volta na direção da base que você está tentando alcançar.

Se a bola for para fora do campo você faz um Home Run, que vale quatro pontos e é a melhor jogada do beisebol.

Quem arremessa: o arremessador tem de confundir o rebatedor jogando a bola com precisão na direção do pegador (aquele cara que fica agachado). O objetivo é evitar que o rebatedor finalize uma jogada. Caso a rebatida aconteça, o negócio é cruzar os dedos para que a bola não vá muito longe. Pegue-a rapidamente e jogue-a em direção de uma das bases. Para saber em qual delas arremessar é só prestar atenção aos movimentos do adversário. Um quadrado na parte inferior da tela representa o campo de jogo e uma bolinha é o atleta do time oponente. Mande a bola antes que o jogador adversário consiga alcançar uma das bases (cada um dos botões C representa uma base). É só imaginar que os comandos simbolizam o campo.

Rogerio Motoda



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

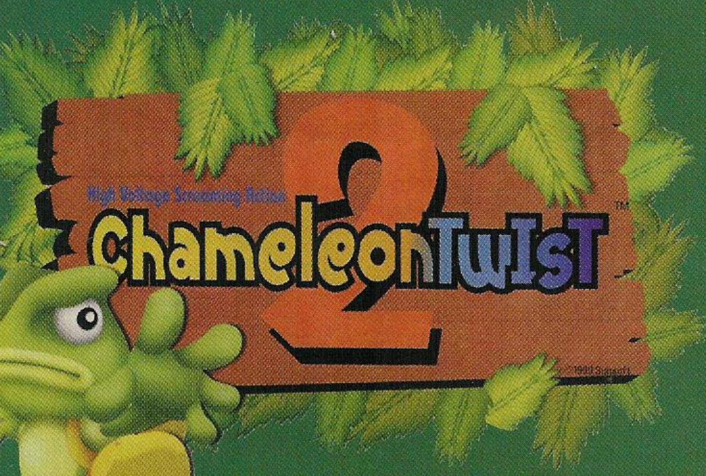
RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Esporte (baseball)
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Angel Studios
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,6
Som	7,8
Jogabilidade	8,0
Diversão	7,0

Nota final **7,7**



Uma aventura de outro mundo

Davy, Jack, Fred e Linda são os camaleões amigos de **Chameleon Twist 2**. E aqui não há novidades: você coleta moedas pelos cenários, enfrenta inimigos e é só.
A aventura começa quando um coelho invade a Terra e cai sobre uma gangorra na qual Davy descansava. O impacto é forte e manda o camaleão para o céu.
O game é no estilo plataforma e está muito mais colorido, bonito, com novos itens como super-velocidade e invencibilidade. Há ainda minigames legais que parodiam músicas conhecidas. A jogabilidade é ruim por causa da falta de novas visões de jogo durante as fases e, para piorar, a câmera não gira ao redor do personagem. Isso dificulta na hora de ver o ponto certo de um salto mais complicado. Habilidade nos controles é fundamental e em alguns momentos é tudo o que você vai precisar. Resumindo: **Chameleon Twist 2** é melhor que o primeiro, mas isso não quer dizer grande coisa. (R.M.)

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

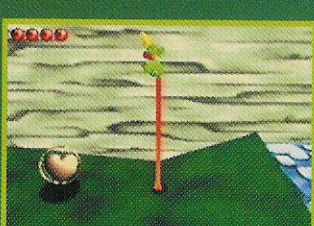
Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Sunsoft
Desenvolvimento:	Japan System
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	64 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

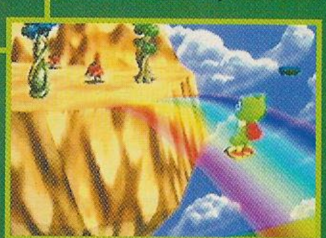
COMANDOS

Botão B - Aciona a língua
Botão A - Pulo
Botão Z - A língua alcança locais altos/no ar, aciona o pára-quedas
Botão R - Mostra a trajetória
C↑ - Aproxima a câmera
C↓ - Afasta a câmera

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,6
Som	7,8
Jogabilidade	8,0
Diversão	7,0
Nota final	7,7





Os gráficos são cheios de nuvens e arco-íris

Charlie Blast's Territory

Resolva quebra-cabeças explosivos

Solucionar quebra-cabeças complicados e depois mandar tudo para o fundo do mar. Este é o seu objetivo em **Charlie's Blast's Territory**, o mais novo jogo de quebra-cabeça (Puzzle) para Nintendo 64. Você é um perito em explosivos que tem a missão de destruir ilhas usando apenas caixas de dinamite.
Para o serviço ser perfeito é necessário que as bombas sejam instaladas em locais estratégicos. Se um único engradado ficar intacto depois de uma explosão todo o trabalho vai pelos ares.
Por isso, antes de acender o pavio dê uma boa estudada no terreno. O lance é agrupar todos os caixotes ao redor do estopim. Tudo para provocar uma reação dominó, explodindo várias caixas na seqüência. Na maioria das vezes você terá de empurrar os engradados – nos sentidos horizontal e vertical – de uma ponta a outra. O que não dá para fazer é puxar os objetos.
Tome muito cuidado com a pressão na Alavanca de Controle, porque a jogabilidade não é das mais precisas. O ideal é dar toquinhos, para que Charlie vá mexendo na dinamite com cuidado.




Charlie's Blast's Territory agrada pelo alto nível de desafio, mas não prende a atenção por muito tempo, porque é meio repetitivo. Mas o modo Multiplayer segura a bola. O visual é pouco detalhado e os cenários são bastante parecidos. O som se restringe aos gritos do operário e das detonações.

R.M.

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Puzzle
Publisher:	Kemco
Desenvolvimento:	Real Time
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	32 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	7,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,0
Nota final	7,1



V-RALLY EDITION 99

Competições em todos os terrenos

Pistas variadas, carros velozes e condições atmosféricas extremas são alguns dos "atrativos" de **V-Rally** para quem curte um pouco de velocidade. O game já existe há algum tempo para outros consoles e agora chega para o N64. E o que deveria ser uma boa notícia, na verdade acaba sendo uma bela decepção. Os gráficos e efeitos sonoros são pobres (repare nas árvores sem volume algum e nos aplausos da torcida) e toscos, talvez pela pequena memória do cartucho. E o mais grave: a jogabilidade é falha. É só sair um pouco da pista para você perder o controle do carango e capotar alucinadamente, como se ele fosse feito de papel. As provas acontecem embaixo de chuva, durante a noite, com sol escaldante, sob neblina e até na neve. Preste atenção nas dicas que seu co-piloto dá ao longo das disputas. Ele fala como a curva à sua frente é e se você não entender inglês, repare que aparece uma seta no alto da tela, mostrando se a curva é fechada ou aberta.

São quarenta traçados diferentes e traiçoeiros, todos desenhados com a ajuda do piloto Ari Vatanan, campeão mundial de rally. Há também muitas opções de carros. Você pode dirigir veículos potentes da Toyota, Ford, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Peugeot, Renault, Seat, Skoda, Citröen, Hyundai e Volkswagen.

Mas antes de se aventurar pelo mundo, é importante deixar sua máquina pronta para o que der e vier. Alguns ajustes podem ser feitos de olho fechado, já que a precisão também não é o forte do game. Uma suspensão Hard (dura) e um câmbio Low (curto), por exemplo, garantem maior estabilidade e aceleração mais rápida, respectivamente.

V-Rally Edition'99 tem vários modos de jogo: Arcade (com quatro níveis de dificuldade), Championship (campeonato), Time Trial (corrida contra o tempo) e o exclusivo Rally Mode (você disputa o campeonato, mas corre sozinho na pista). Ainda é possível assistir ao replay de cada prova, e no modo para dois jogadores dá para escolher se quer jogar com a tela divida na vertical ou horizontal.

Rogerio Motoda






Dá para correr com climas diferentes

Para se dar bem nas curvas

Curvas fáceis - Reduza um pouco a velocidade antes de entrar na curva e acelere dentro dela.
Curvas acentuadas - Venha acelerando normalmente, dê um toque rápido no freio de mão no início da curva e em seguida volte a acelerar.
Curvas fechadas - Diminua um pouco a velocidade antes de entrar na curva, acione o freio de mão até que o carro se posicione corretamente no meio da pista e depois volte a acelerar.
Curvas em ziguezague - reduza a velocidade e tente seguir uma reta imaginária que passa no meio das curvas.

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	6,5
Jogabilidade	6,5
Diversão	6,0

Nota final 6,5

DADOS

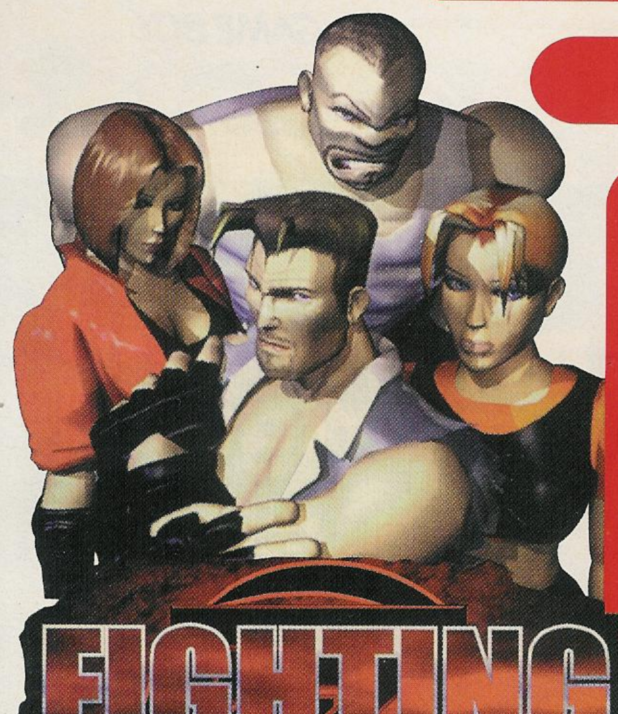
JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Eden Studios
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	64 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Os carros são reproduções exatas das máquinas dos rallys de verdade



A versão N64 dos clássicos jogos de pancadaria

Demorou, mas até que não fez tanta falta. Quando você der uma olhada em **Fighting Force 64** terá a impressão de tê-lo jogado há muito tempo.Todos os consoles de videogame já tiveram o seu "Fighting Force" da vida. O Nintendinho tinha o **Double Dragon** e o SNES, o clássico **Final Fight**.

Seu objetivo aqui é chegar ao maléfico Dr. Zeng, que quer destruir o planeta Terra a qualquer custo. Para vencê-lo você escolhe um dos quatro personagens: dois brucutus e duas gatinhas nada frágeis e sai pela cidade descendo o braço na enxurrada de inimigos que aparece pela frente.

As 24 fases são tridimensionais, você pode caminhar em todas as direções e pegar objetos espalhados como bazucas, canos, cacetetes, facas, tudo espalhado pelos cenários. A liberdade de ir para onde quiser é legal, mas jogando em dupla a visão acaba sendo prejudicada quando seu parceiro se afasta muito ou vai para o lado oposto. Tudo porque a câmera (às vezes) não consegue focalizar os dois ao mesmo tempo.

Mesmo assim é melhor chamar um amigo para se divertir mais com o game porque sozinho as coisas ficam bem repetitivas e chatas. Os inimigos são muito parecidos e em cada fase aparecem vários deles, ou seja, é puro tédio. Também há os tradicionais lanches e barras de energia. Fique atento aos grandes caixotes de madeira que, às vezes, escondem estojos de medicamento.

Os gráficos são fracos e a jogabilidade é péssima – o personagem é lento demais e toma pancadas facilmente. O som também é horrível.

Rogerio Motoda

Golpes

Os comandos dos golpes são os mesmos para todos os personagens. O que muda é o tipo de pancada, pois cada um tem o seu estilo de luta.

Especiais

Botão A + Z (gasta energia)
Botão B + Z

Com o inimigo próximo:

C↓, A
C↓, B
C↓, C↓
C↓, C←





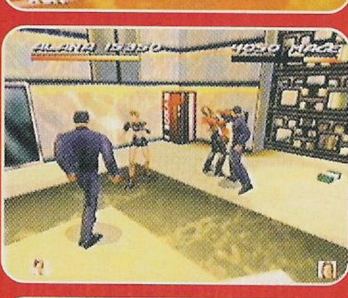
DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Crave
Desenvolvimento:	Core
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	64 Megabits
Recomendado para:	13 anos em diante



COMANDOS

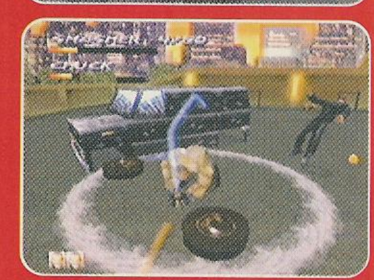
Botao B - Chute
Botão A - Soco
Botao Z + A - Rolamentos
Botao Z + B - Voadora
Botao R - Zoom de câmera
C← - Soco para trás



AVALIAÇÃO

Gráficos	5,8
Som	6,0
Jogabilidade	5,0
Diversão	6,0
Nota final	**5,6**





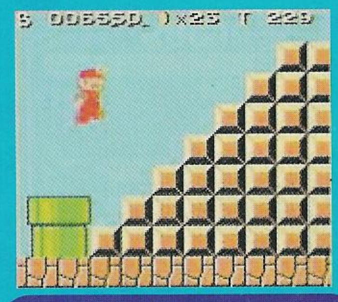
SUPER MARIO BROS.™ Deluxe

Ainda melhor que o original

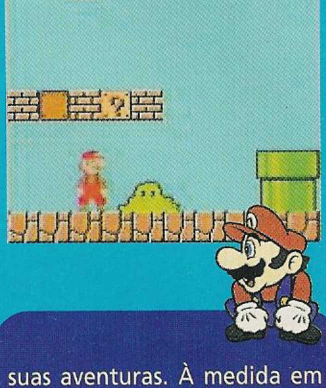
O game responsável pela explosão da Nintendo por todo o mundo está de volta! Quase quinze anos depois de seu lançamento no Nintendinho 8-bits, o clássico dos clássicos **Super Mario Bros.** retorna às paradas. Só que agora, em tamanho reduzido e com novos modos de jogo, mas divertido e viciante como sempre.

Foi neste jogo que conhecemos a rivalidade entre os irmãos Mario e o sinistro Bowser, a Princesa, o Reino dos Cogumelos, as tartarugas e o resto da turma. Para nossa sorte (e alegria), tudo foi perfeitamente reproduzido no Game Boy Color. Os ruídos e as músicas estão iguaizinhos e vão trazer aquela sensação de volta no tempo em muito marmanjo. Só isso já vale o preço do cartucho, mas tem bem mais além disso. As muitas opções novas de jogo deram um colorido ao que já era perfeito: minigames, novos cenários, opção para dois jogadores ao mesmo tempo e até a participação especial do Yoshi! Só vendo (e jogando) pra crer. Totalmente obrigatório para qualquer gamemaníaco que se preze. Mas fique ligado: **Super Mario Bros DX** é um game da dedicado, ou seja, funciona somente no Game Boy Color.

PABLO MIYAZAWA







Opções a dar com pau

Conheça agora as novidades do novo **Mario Bros.**:

Original
O **Super Mario Bros.** do jeito que você conhece, em uma reprodução idêntica ao game lançado em 1985.

Challenge
Então você se acha o bonzão em **Mario Bros.**, termina todas as fases em vinte minutos e sabe de cor onde estão escondidos todos os itens e segredos? Então o Modo Challenge é para você. As fases são as mesmas do modo Original, com a diferença que você deve encontrar cinco moedas vermelhas, um ovo de Yoshi e ainda fazer uma boa pontuação.

Vs Game
O tradicional jogo para dois jogadores, com cenários e itens totalmente exclusivos para esta versão. Um jogador faz o papel de Mario e disputa com um amigo (que faz o papel do irmão Luigi) usando o cabo Game Link. O lance aqui é velocidade: quem chegar no final da fase primeiro ganha.

Modo Fantasma
A opção Mario contra o fantasma só surge quando você cumprir certas condições no modo Original. Aqui rola uma corrida contra o tempo, onde o importante é bater recordes.

Records
As melhores pontuações ficam guardadas aqui. Se quiser, é possível trocar as melhores pontuações com seu amigo (se ele tiver Game Boy Color) graças aos sensores infravermelhos do portátil.

Album
Aqui são guardadas as imagens dos momentos mais emocionantes de suas aventuras. À medida em que você cumprir certos desafios ao longo do jogo, novas fotos aparecem e você poderá até imprimi-las se tiver o Game Boy Printer.

Toy Box
Esta é a grande surpresa do jogo. Na Toy Box (ou caixa de brinquedos) há um calendário móvel de qualquer mês até dezembro do ano 3000, uma opção que dá dicas de onde estão os ovos de Yoshi do Modo Challenge, mais diversas imagens para fazer historinhas ou imprimir adesivos com o Game Boy Printer. Pra completar, tem ainda previsões do futuro feita pela Princesa e até uma agendinha para guardar seus compromissos. Só falta mesmo falar!

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas a idades
Tipo de Game	Ação
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Não
Compatível com Game Boy Printer?	Sim
Salva?	Sim (3 slots)
Nota Final	9,2



Turok 2: Seeds of Evil™

Mais nervoso do que nunca

Em **Turok 2: Seeds of Evil**, você viaja para a Terra Perdida e deve acabar com o plano de dominação de Amaranthine. No começo, você é apenas o jovem e pacato Joshua Fireseed. Para se tornar um Turok fortão, encontre um objeto mágico chamado Carga de Luz. Assim sua aparência muda e você poderá usar armas contra seus inimigos, os Dinossóides. Aperte o botão Select para identificar quem é humano e quem é inimigo.
Uma grande diferença para quem está acostumado a ver só as mãos do Turok nos games do N64 é poder ver o herói andando de lado e cheio de habilidades. O cara corre, pula, escala, rasteja, nada e



ainda usa um arsenal nervoso para combater os Dinossóides e outros monstrengos da Terra Perdida. A jogabilidade é boa e



a movimentação dos personagens não decepciona nunca. Os gráficos lembram bastante os do jogo anterior do Game Boy, **Turok: Battle of Bionosaurs**, lançado no ano passado. As cores ajudaram a melhorar o visual, mas não foram muito bem aproveitadas. Apesar de todo o cenário ser colorido, os personagens são todos brancos e sem rosto. Os oito estágios são bem longos e garantem o lazer por um bom tempo. O game ainda conta com a opção de Passwords (senhas), importantíssima, já que o nível de desafio é alto. Se você é fã de games de aventura, encare sem medo.

P.M.

Banco de Dados

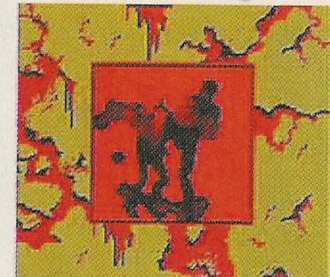
Nº de jogadores	1
Recomendado para	Todas a idades
Tipo de Game	Ação
Programadora	Bit Managers
Publisher	Acclaim
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Compatível com Game Boy Printer?	Não
Salva?	Não (Password)
Nota Final	7,8



Sangreira em cores decepciona

Mortal Kombat 4 surge no portátil com cores, oito lutadores (mais um secreto), golpes especiais e aqueles Fatalities sangrentos que todos nós adoramos. E não tem muito segredo: é só apertar os botões feito um alucinado e detonar a energia do adversário. O jogo tem três modos de dificuldade (Novice, Warrior e Master) e a única diferença entre eles é o número de inimigos que você enfrenta até o final. Foram selecionados alguns personagens clássicos como Sub-Zero, Raiden e Scorpion e alguns mais novos, como Fujin, Tanya e Reiko. O Reptile também dá as caras, mas como personagem secreto (veja o código ao lado). O jogador poderá ter problemas em fazer os golpes especiais, mas não terá trabalho com os Fatalities, que estão bem simples. Apesar das cores, os gráficos são meio borrados e com pouca definição, mas quem já é fissurado em **MK** nem vai notar. A trilha sonora também não é lá essas coisas, só destacando o vozeirão digitalizado do Shao Kahn entre cada luta (meio abafado, é verdade). Mais um pecado: o game é só para uma pessoa.

P.M.



Kódigos da hora

Na tela Enter Kombat Code, coloque o cursor abaixo de cada uma das seis caixas e pressione o direcional para cima ou para baixo no número de vezes indicado. Por exemplo, no código 123-123, é preciso pressionar o direcional para cima uma vez na primeira caixa, duas na segunda e três vezes na terceira.

Para lutar com Reptile - 192-234
Lute contra Reptile - 205-205

Guia rápido de Fatalities

Para executar um Fataliy é preciso ficar bem encostado no adversário e digitar os comandos rapidamente, quando as palavras Finish Him (ou Her, se for mulher) aparecerem na tela.

Sub Zero - ←, →, →, ←
Tanya - ↓, ↓, ↑, ↓
Raiden - →, ←, ↑, ↑
Quan Chi - →, ↓, →
Scorpion - ←, →, →, ←
Liu Kang - →, →, →, ↓
Fujin - →, →, ←
Reiko - ↓, ↓, ←

Banco de Dados

Nº de jogadores	1
Recomendado para	Maiores de 13 anos
Tipo de Game	Luta
Programadora	Digital Eclipse
Publisher	Midway
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Compatível com Game Boy Printer?	Não
Salva?	Não
Nota Final	6,2

MORTAL KOMBAT™

Conheça com Cassiano Barbosa tudo sobre a saga mais sangrenta da história dos games

Criada por Ed Boon e John Tobias, **Mortal Kombat** tomou o mundo de assalto quando foi lançado, trazendo aos jogos de luta tudo o que estava faltando: ação supercontagiante, jogabilidade simples e, sem dúvida, a polêmica violência! O jogo ficou mais famoso ainda pelos originais Fatalities, que estraçalham o oponente no final da disputa por completo e sem perdão! Ao todo, foram lançados seis games da série — quatro para o Super NES e dois para o Nintendo 64 — sem contar **Mortal Kombat Mythologies**, game de aventura para N64. Veja agora a história e alguns Fatalities dos 31 lutadores que já apareceram nos games.

Legenda
[ ] = segurar,
( ) = soltar,
BLK= bloqueio,
SB = soco baixo,
CB = chute baixo,
SA = s oco alto,
CA = chute alto

MORTAL KOMBAT

Ano de lançamento: 1993
Console: Super NES

Logo no lançamento, a Nintendo achou o jogo violento demais, e fez com que o game de estréia não tivesse sangue nos golpes, o que revoltou os fãs do Arcade. Felizmente, isso foi remediado na segunda versão para o console, com toda a carnificina mantida intacta.

HISTÓRIA
Goro, um demônio metade humano, metade dragão, permanece invencível por mais de 500 anos. Mas agora, o torneio que acontece uma vez a cada geração, conta com uma nova safra de lutadores, todos dispostos a acabar com essa hegemonia e com o plano de Shang Tsung (que controla o torneio) de destruir o mundo.

Sonya



É membro das Forças Especiais dos Estados Unidos que investiga a organização Black Dragon. O problema é que o grupo de Sonya acaba sendo capturado pelo exército de Shang Tsung.

Fatality MK1: ←, ←, →, → + BLK (a mais de dois passos de distância)
Fatality MK3: ←, →, ↓, ↓ + Corrida (a mais de 2 passos)
Fatality MK 4: [BLK], ↑, ↓, ↓, ↑, (BLK) CA (a quatro passos)



Sub-Zero



O nome e identidade deste guerreiro com poderes congelantes é desconhecido. Mas baseando-se nas marcas de seu uniforme, acredita-se que ele pertence ao Lin Kuei, um lendário clã ninja chinês. Em **MK3** ele rompe seus elos com o Outworld e tira sua máscara, causando a ira de Shao Kahn.

Fatality MK1: →, ↓, → + SA (ao lado)
Fatality MK2: [SB], ←, ←, ↓, →
Fatality MK3: ←, ←, ↓, ← + Corrida (a 2 passos)

Kano

Este mercenário vive uma vida de crime e injustiça junto à gangue Black Dragon, um grupo de perigosos e temidos bandidos.

Fatality MK1: ←, ↓, → + SB (ao lado)
Fatality MK3: [SB], →, ↓, ↓, → (SB) (ao lado)
Fatality MK3: SB, BLK, BLK, CA (a 2 passos)







Scorpion

Como Sub Zero, Scorpion tem seu nome e origem totalmente desconhecidos. Ambos sentem ódio e desconfiança um do outro, um sinal de clãs opostos.

Fatality MK1: [BLK] ↑, ↑ (a mais de dois passos)
Fatality MK2: ↑, ↑ + SA
Fatality MK4: [BLK] ←, →, ↓, ↑, (BLK) SA (perto)

Raiden

Diz a lenda que Raiden, cujo nome significa "deus do Trovão", recebeu um convite pessoal de Shang Tsung para assumir uma forma humana e competir no torneio.

Fatality MK1: ←, ←, ←, →, →, → + SB (ao lado)
Fatality MK2: [SA] por 5 segundos (SA)
Fatality MK4: [BLK] ↓, ↑, ↑, ↑, (BLK) SA (de perto)



Johnny Cage

É um superastro dos filmes de luta e foi treinado por diversos mestres pelo mundo afora. Convencido, ele quer provar que os sopapos que dá dentro da tela também funcionam no mundo real.

Fatality MK1: →, →, → + SA (ao lado)
Fatality MK2: ↓, ↓, →, → + SB
Fatality MK4: →, ←, ↓, ↓, CA (de perto)

Liu Kang

Fazia parte da organização White Lotus, mas saiu para representar os templos de Shao Lin no torneio. Kang faz de tudo para derrotar as forças ocultas.

Fatality MK2: ↓, →, ←, ←, CA (de perto)
Fatality MK3: →, →, ↓, ↓, CB
Fatality MK4: →, →, →, ↓, BLK + CA + CB (a 1 passo)



MORTAL KOMBAT 2

Ano de lançamento: 1994
Consoles: Super NES

A série voltou com tudo em 1994, trazendo novos personagens, vários outros tipos de finalizações (como os bem-humorados Friendships e Babalities), melhores gráficos e jogabilidade. É considerado por muitos um jogo superior e melhor balanceado que a próxima versão, Mortal Kombat 3.

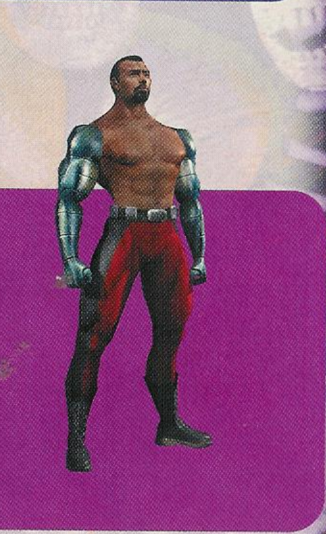
HISTÓRIA

Depois de ser derrotado pelos guerreiros da Terra, Shang Tsung pede o perdão de Shao Kahn. Isso acontece, mas Tsung tem de participar do Mortal Kombat como um último desafio.

Jax

Seu nome verdadeiro é Jackson Briggs, major de uma unidade de forças especiais dos EUA. Entrou em MK para salvar Sonya Blade e agora quer acabar com o Outworld.

Fatality MK2: BLK, BLK, BLK, BLK, ↑ (a 1 passo de distância)
Fatality MK3: ↑, ↑, ↓, →, ↑, BLK
Fatality MK4: Segure CB por 3 seg., →, →, ↓, →, solte CB (de perto)



Shang Tsung

Responsável pelo primeiro torneio Mortal Kombat, ele recebe outra chance de Shang Tsung ao ter de volta sua juventude e a habilidade de se transformar em outros lutadores.

Fatality MK2: [CA] por 2 segundos (CA)
Fatality MK3: [SB] ↓, →, →, ↓ (SB) (ao lado)
Fatality MK3: [SB] Corrida, BLK, Corrida, BLK (SB) (ao lado)



Kung Lao

É um antigo monge do clã Shao Lin e membro da White Lotus. Sabendo dos perigos do Outworld, entra no torneio para se unir a Liu Kang e não permitir que o mal triunfe ou leve seu amigo à morte.

Fatality MK2: →, →, →, + CB
Fatality MK2: [B], ←, ←, [→] (↓), CF

Kitana

Sua beleza esconde a ira da assassina de Shao Kahn. Sua irmã Milenna começa a desconfiar de suas intenções após vê-la falando com um guerreiro que não era do Outworld.

Fatality MK2: BLK, BLK, BLK + SA
Fatality MK2: [CB] →, →, ↓, →



MORTAL KOMBAT 3

Ano de lançamento: 1995
Consoles: Super NES

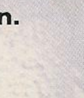
Esta versão usou e abusou das novas tecnologias para criar um jogo bem mais extenso que o anterior e com personagens novos. É hora também de mais finalizações, como o Animality e incontáveis códigos secretos.

HISTÓRIA
Shao Kahn finalmente consegue ressuscitar sua esposa Sindel, após ela ter morrido muito jovem. Só que ao invés de voltar ao Outworld, os magos responsáveis por seu renascimento a fazem voltar para a vida na Terra através de um portal, possibilitando a exterminação de todos os seres humanos. Os demais guerreiros tentarão impedir de qualquer jeito a conquista total da Terra por Shao Kahn.

Reptile

Sua missão principal é proteger a qualquer custo seu mestre Shao Kahn. Acredita-se que atrás de sua máscara, se esconde um réptil extinto milhões de anos atrás.

Fatality MK2: ←, ←, ↓ + SB
Fatality MK4: SA + CA + SB + CB, ↑ (perto)
Fatality MK4: ↑, ↓, ↓, ↓, SA (a quatro passos de distância)



Sindel

Já comandou o Outworld ao lado de Shao Kahn como rainha. Agora, 10000 anos após sua morte, ela renasce na Terra e faz parte dos planos de Shao Kan para conquistar nosso planeta.

Fatality MK3: Corrida, Corrida, BLK, Corrida, BLK (ao lado)
Fatality MK3: Corrida, Corrida, BLK, BLK, Corrida + BLK (a 2 passos)
Animality MK3: →, →, ↑, SA (ao lado)



Cyrax

É mais um dos três ninjas cyborgs construídos por Liun Kei com a missão de aniquilar Sub-Zero.

Fatality MK3: ↓, ↓, →, ↑, Corrida (perto)
Fatality MK3: [BLK] ↓, ↓, ↑, ↓, (BLK), SA (a 2 passos)
Friendship MK3: Corrida, Corrida,Corrida, ↑ (a menos de 2 passos)

Nightwolf

Trabalha para preservar a história e a cultura de seu povo. Acaba entrando no torneio porque sabe que Kahn pode invadir o lugar em que nasceu.

Fatality MK3: ↑, ↑, ←, →, BLK (perto)
Fatality MK3: ←, ←, ↓, AS (a mais de dois passos)
Babality MK3: →, ←, →, ←, SB



Kabal

Sua identidade é um mistério. Acredita-se que ele é mais um sobrevivente dos ataques de Shao Kahn. Consegue se manter vivo apenas com máquinas de respiração e a vontade de acabar com a sede de conquista de Kahn.

Fatality MK3: ↓, ↓, ←, →, BLK (a mais de dois passos)
Fatality MK3: Corrida, BLK, BLK, BLK, CA (perto)
Friendship MK3: Corrida, CB, Corrida, Corrida, Õ (a menos de dois passos)





Striker

Quando o portal do Outworld abriu sobre uma grande cidade dos EUA, pânico e caos se espalharam por todo o lugar. Striker era o líder do grupo que tentava estabelecer controle sobre a encrenca. Mas deu tudo errado e agora ele é um dos únicos sobreviventes da cidade.



Fatality MK3: →, →, →, →, CB (de longe)
Fatality MK3: ↓, →, ↓, →, BLK (de perto)
Babality MK3: ↓, →, →, ←, SA

Sektor

É a unidade cibernética LK9T9, construída por seu antigo mestre Liun Kei. Quis se transformar em ciborgue por lealdade ao seu clã.

Fatality MK3: SB, Corrida, Corrida, BLK (a um passo de distância)
Fatality MK3: ←, →, →, →, ←, BLK (a mais de dois passos)
Animality MK3: →, →, ↓, ↑ (perto)





Sheeva

Foi escolhida por Shao Kahn para fazer parte de sua equipe de proteção pessoal. Ela passa a desconfiar de Kahn quando ele contrata Motaro para ser líder de seu esquadrão de extermínio. Motaro faz parte da raça que é inimiga natural dos Shokan, a raça da moça.

Fatality MK3: →, ↓, ↓, → + SB (perto)
Fatality MK3: [CA] →, ←, →, → (CA) (perto)
Animality MK3: Corrida, BLK, BLK, BLK, BLK (perto)





Smoke

Era amigo de Sub-Zero e tentou fugir quando soube que iria ser transformado em ciborgue. Mas tudo deu errado e agora ele é uma máquina com a missão de matar seu ex-parceiro.

Fatality MK3: [BLK] ↑, ↑, →, ↓ (distância de tela inteira)
Fatality MK3: Corrida + BLK, Ô, Ô, È, Õ (a dois passos)
Friendship MK3: Corrida, Corrida, Corrida, CA (de longe)

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Ano de lançamento: 1996
Console: Super NES

Satisfazendo a vontade dos fãs de jogar com outros personagens da série em Mortal Kombat 3, a Midway criou uma versão com a incrível quantidade de 23 lutadores. Alguns deles vieram diretamente das versões anteriores e outros novinhos em folha surgiram para abrilhantar este game.



Ermac

Sua história e identidade é mais um enigma. Acredita-se que sua alma foi formada a partir de restos de outros guerreiros do Outworld.

Fatality UMK3: Corrida, BL, Corrida, Corrida, CA (perto)
Fatality UMK3: ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, BLK (distância de uma rasteira)



Rain

Veio do mesmo mundo de Kitana. Rain foi expulso de sua terra após o ataque de Shao Kahn quando era apenas uma criança. Agora, ele escolhe trair seu antigo povo para não ser aniquilado pelo esquadrão de extermínio do bandido.

Babality: →, ←, ←, SA
Golpe Lightning: ←, ←, ←, SA
Golpe Orb: ↓, →, SA





Noob Saibot

Vem de Netherealm, a região mais obscura da Terra. Este é também o lar do grupo chamado Brothers of Shadows, que tem como deus o misterioso Fallen God. Sua missão é espionar o que acontece na batalha dos mundos e reportar a seus líderes.

Babality UMK3: →, →, →, SB
Golpe Teleport Slam: ↓, ↑
Golpe Shadow Throw: →, →, SA

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Ano de lançamento: 1996
Console: Nintendo 64

O primeiro Mortal Kombat a aterrisar nos consoles do Nintendo 64 trouxe quase todos os personagens e cenários das outras versões. Os lutadores e seus respectivos golpes são exatamente os mesmos daqueles que já foram citados nesta matéria.





Quan Chi

Um feiticeiro com poderosas habilidades em Magia Negra. Usou seus poderes para libertar Shinnok dos confins do Netherealm.

Fatality: Segure CB antes do FINISH HIM. →, ↓, → e solte CB (perto)
Fatality: [BLK] ↑, ↑, ↓, ↓ + SB (a quatro passos de distância)
Golpe Mace Swing: ← + SB

MORTAL KOMBAT 4

Ano de lançamento: 1998
Console: Nintendo 64

A série finalmente entra na geração 3-D, porém mantendo o mesmo controle sólido que ajudou a série a tornar-se o sucesso que é até hoje. Entretanto, as figuras dos personagens que antes eram fotografadas de pessoas reais foram substituídas por polígonos. E claro, realista desse jeito, os fatalities estão mais doloridos do que nunca!

Tanya

Filha do embaixador de Edenia, Tanya convida um grupo de refugiados para entrar neste lugar. Mas na hora do teletransporte, o maligno Shinnok acaba invadindo a região e se torna um risco. Agora, Tanya não tem outra alternativa senão lutar bravamente para reverter esta situacão de perigo total.



Fatality: ↓, ↓, ↑, ↓, SA + BLK (perto)
Fatality: ↓, →, ↓, →, CA

Kai



Antigo membro da Sociedade White Lotus, Kai aprendeu suas habilidades com os grandes mestres da Ásia. Viajou ao ocidente após saber que seu antigo amigo e aliado Liu Kang estava nos EUA. Agora, eles se juntam em uma batalha contra as forças de Shinnok.

Fatality: [BLK] ↑, →, ↑, ←, CA (perto)
Fatality: [BLK] ↑, ↑, ↑, ↓, (BLK) BLK (quatro passos de distância)

Reiko



Já foi general dos exércitos de Shinnok e agora lidera as forças da escuridão na batalha contra os Elder Gods.

Fatality: ←, ←, ↓, ↓, CA (a quatro passos de distância)
Golpe Shurikens: ↓, →, SB
Golpe Teleport Slam: ↓, ↑ (depois de teleportar, pressione BLK para arremessar)



Fujin



Também conhecido como o deus do vento, Fujin se junta a Raiden. Seus outros companheiros foram derrotados em uma luta contra as forças de Shinnok. Agora ele se prepara para uma batalha final entre a luz e os guerreiros da escuridão do inferno.

Fatality: ↓, →, →, ↑, BLK (quatro passos de distância)
Fatality: Pressione BLK + Corrida cinco vezes (quatro passos de distância)

Jarek



Acredita-se que Jarek é o último sobrevivente do clã de Kano, o Black Dragon. Ele é capturado por Sonya Blade por crimes contra a humanidade, mas como o perigo das forças do mal é grande, Sonya dá a ele a chance de lutar contra o maléfico Elder God Shinnok.

Fatality: →, ←, →, → + CB (um passo de distância)
Fatality: ↑, ↑, →, → + BLK (quatro passos de distância)



Shinnok



Condenado a viver no Netherealm por crimes contra os Elder Gods, seus ex-aliados, Shinnok foi libertado por Quan Chi e agora tenta conquistar o mundo de Edenia. Isso causará uma verdadeira guerra por vingança contra Raiden e Fujin.

Fatality: ↓, ←, →, ↓, Corrida (perto)
Fatality: [BLK] ↓, ↑, ↑, (BLK) BLK (perto)

Goro



Metade homem, metade dragão, Goro protegeu Shang Tsung no primeiro torneio. Em **MK4**, este príncipe Shokan procura a vingança depois de ter sido derrotado por Liu Kang.

Golpe Two Hand Swipe: →, → + SA
Golpe Lung Kick: ←, ← + CA
Golpe Super Uppercut: ↓, ↓, SA



GAME BOY COLOR

Levitação
Entre no menu de opções (Command Center) e vá para a opção Access Codes. Agora, digite a senha (Password) 0601 e a palavra Error aparecerá na tela. Ignore a mensagem pressionando o botão Start. Comece o jogo e, enquanto estiver parado, pressione e segure o botão Select + ↑. Feito isso, você começará a flutuar. Para se movimentar, pressione para ← ou →.

Ganhe a Noisey Cricket Gun
Depois de acionar o truque de levitação, pressione os botões Select e A simultaneamente. Um símbolo de relâmpago aparecerá próximo ao número de vidas. Agora dá para fazer três disparos ao mesmo tempo.

Avance fases!
Digite a senha (Password) 2409 e comece um novo jogo. Para chegar à próxima fase, pressione Start e depois SELECT.

NINTENDO 64

SUPERMAN

Derrote Darkseid
Jogue normalmente a oitava fase até conseguir uma bomba na sala de Kryptonita. Congele a bomba com seu sopro congelante e, quando sair da sala, Jimmy Olsen estará esperando você. Fale com Jimmy e dê a volta até chegar ao mesmo ponto onde o encontrou. Só que agora Darkseid estará à sua espera. Fique atrás dele a uma distância segura e use a visão de calor para queimá-lo. Agora é só agarrá-lo e entregar para os policiais que estão no começo da fase.

Transforme-se num carro


Primeiro vá para a tela título do jogo e entre no Practice Mode (modo treino). Pegue um carro (use o botão B) e voe com ele (com o botão Z) passando por dentro de todas as argolas em volta do prédio da Lexcorp. Quando passar através da última argola de cor vermelha (lembre-se de passar voando), o jogo terminará com você dentro do carro. Agora dê um passeio por Metropolis em grande estilo.

Pare as bombas
Para desativar as bombas na represa e no Planeta Diário, simplesmente use seu sopro congelante. Mas certifique-se de que a bomba está mesmo congelada!

Triple Play 2000

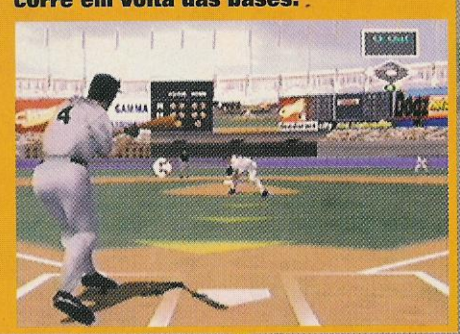


Avance uma base
Quando estiver arremessando ou rebatendo, segure os botões L, R, Z e pressione ↑ e ↓ (no Direcional ou na Alavanca). Você ouvirá um barulho indicando que deu certo. Agora, após mais uma bola é só avançar para a próxima base.

Faça Home-runs na moleza
Quando for rebater, segure a Alavanca de Controle para o canto superior esquerdo e pressione o botão B. Se a posição estiver correta, você terá grandes chances de fazer Home-runs (jogar a bola para fora do estádio).

Super Home-runs
Na hora em que estiver na base para rebater, segure os botões L, R e Z (faça isso quando o arremessador estiver pronto, mas antes dele jogar a bola). Enquanto segura estes botões, fique pressionando sem parar, alternadamente ← e → no Direcional até ouvir um ruído. Agora prepare-se para dar uma tacada que irá mandar a bola bem longe. Se você acertar ou errar a rebatida, terá de fazer o truque inteiro novamente.

Sons durante um Home-run
Depois de acertar um Homerun, pressione C↑ ou C→ para ouvir sons de buzina. Aperte também o botão C↓ para ouvir sons de apitos enquanto o jogador corre em volta das bases.



Montezuma's RETURN

GAME BOY COLOR

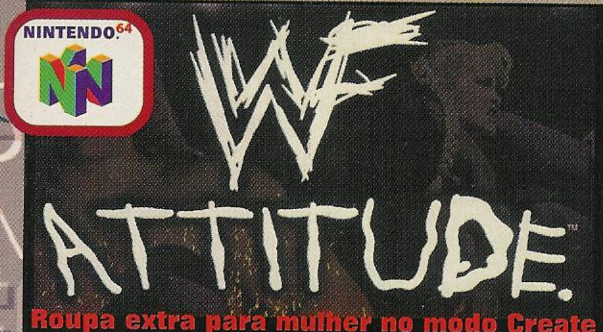
Vidas Infinitas
É só digitar a senha (Password) ELEPHANT.

Passe através das portas
Basta colocar a senha (Password) SUNSHINE e passar pelas portas sem precisar destrancá-las.

Robotrek

Livraria Secreta
Este código permite que você acesse uma livraria secreta no planeta de Kirara. Lá você poderá encontrar livros que explicam como fazer o Laser 3, Blade 4 e o Solar Pack. Antes de pegar a nave para o Planeta Choco, procure uma área que está aproximadamente a cinco espaços para a direita e de sete a nove espaços para cima de Quintenix.





Roupa extra para mulher no modo Create a Player Mode
Ganhe o título WWF lutando com Val Venis, no modo Career ou Challenge, jogando no nível Normal ou Hard (difícil).

Roupa extra para homem no modo Create a Player Mode
Ganhe o título WWF lutando com o Mankind, no modo Career ou Challenge, jogando no nível Normal ou Hard.

Mais cabelo no modo Create a Player Mode
Ganhe o título WWF lutando o The Rock, no modo Career ou Challenge, jogando no nível Normal ou Hard.

Habilite o modo No Wimps Mode
Ganhe o título WWF lutando com o Farooq ou Bradshaw no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD. Este é um modo bem desafiador, não indicado para os mais fracos.



Wanderers From Ys III

Teste de som
Durante o jogo, pressione o botão Select para abrir o menu de opções. Em seguida, aperte Select no segundo Controller para aparecer o Sound Test (teste de som).

Invencibilidade
Durante o jogo, pressione Reset no console e espere o logotipo da American Sammy aparecer na tela. Agora digite esta sequência: ↑↓↑↓, Select e Start no Controller 2. Esta seqüência terá de ser digitada antes que o logotipo desapareça. Caso contrário, o truque não funcionará.
Se tudo der certo e as palavras Start/Continue aparecerem na tela, selecione Continue no Controller 1 e entre em qualquer fase que você já jogou. Pressione Select no Controller 1 e selecione Status para fazer uma tela aparecer. Aperte Select no Controller 2 e a palavra Debug surgirá na tela próxima do Status. Quando começar a jogar, você ainda continuará a perder energia quando for acertado. Mas assim que a barra de energia terminar se encherá automaticamente.

Vitória fácil
Primeiro faça o truque de invencibilidade. Depois, quando enfrentar qualquer chefe, simplesmente pressione Start no segundo Controller. Você irá vencê-lo sem precisar de nenhum Amuleto ou Anel de Força (Power Ring).



As Aventuras do Fusca

Opções secretas (Cheat Menu)


Entre no modo Championship para apenas um jogador (One Player). Vá ao circuito Coventry Cove e bata na pilha de feno do lado esquerdo do celeiro. Há uma caixa dentro dele e assim que você estourá-la o narrador dirá "Groove". Ao terminar a corrida, vá para a tela de opções e a palavra Cheats (truques) aparecerá. Entre nesta tela para encontrar algumas opções secretas.

Abra os blocos de interrogação
Este truque habilita os blocos de interrogação na tela de opções do modo Two Player Battle Mode (acessado através do Cheat). Vá para o circuito Coventry Cove e salte a rampa que dá para um lugar cheio de pedras estranhas. Agora, atrás de uma destas pedras procure por uma caixa-flor. Estoure-a e uma nova opção se abre.

Consiga novas câmeras
Para ativar o View Mode (novos ângulos de visão) nas opções secretas, vá para o circuito Inferno Isle e siga até a área que lembra um vilarejo. Do lado direito da pista há uma casa com o teto achatado. Pule de uma maneira que seu carro caia sobre este telhado, dê marcha-ré e quebre a caixa para ativar a nova opção. Nela, você terá duas novas câmeras além das normais.

Novas fases no Battle Mode
No início do jogo, a maioria das fases do Battle Mode (modo batalha) está fechada. Para isso, entre no modo Championship (campeonato), encontre e quebre todas as caixa de bônus de todas as pistas. Consiga cem pontos em cada fase para funcionar.
Obs.: Não é preciso chegar sempre em primeiro em todas as corridas. Os pontos são muito mais importantes, porém com uma má colocação você não se classifica para a próxima prova. Para um melhor desempenho, use o carro de polícia. Só ele pode fazer os outros carros pararem, o que lhe dá mais tempo para procurar as caixas.

Sem radar em Battle Mode
No circuito Conventry Cove, na área em que há flechas apontando para a direita, vire à esquerda e pule para pegar uma caixa que vale cinco pontos. Quando cair em uma ilha com uma estrutura de pedra, à sua frente terá uma rampa com uma caixa que vale dois pontos. Atrás da pedra, à esquerda (se você estiver muito rápido, não poderá ver) existe uma caixa-flor, quebre-a e termine o circuito para habilitar este código no Cheat Menu.

Limite de tempo no Battle Mode
Para ativar limite de tempo no Battle Mode, é só terminar o circuito Inferno Isle.

All Star Baseball 99

NINTENDO 64

Jogue contra Aliens

Na tela de apresentação, selecione a opção Start. Depois, no menu principal (Main Setup), escolha a opção Enter Cheats e digite a senha (Password) ATEMYBUIK. Volte ao menu principal e inicie um novo jogo (amistoso). Antes de iniciar a partida, selecione a opção Stadium Select (seleção de estádio). Coloque a Alavanca de Controle para baixo até encontrar o novo estádio, chamado Alienapolis Park. Selecione este estádio e em seguida, inicie o game. Agora, você jogará num lugar futurista contra uma equipe formada só de alienígenas.

Cabeça e pés grandes

Coloque o código BIGHELIUM na opção Enter Cheat no menu principal.

WCW/NWO Revenge

Cinturões prateados

Este truque deve ser feito na tela de apresentação do jogo (aquela que mostra o Hollywood Hogan segurando um microfone). Quando ele estiver aproximando o microfone da boca, aperte o botão A. Agora, basta escolher o Championship (campeonato) e ver os lutadores campeões. Eles estarão com cinturões prateados!

Como controlar os acompanhantes

Sabe aquelas pessoas que acompanham os lutadores nas lutas One'n One? Agora é possível controlá-los. Basta entrar no modo One'n One e escolher qualquer lutador que tenha um acompanhante (o Diamond Dallas Page, por exemplo). Depois que a luta começar, (você tem que ter quatro controles) pegue os Controllers três e quatro e aperte Z. Agora mais duas pessoas podem entrar na luta e descer a porrada!

NINTENDO 64



Pocket Bomberman

Passwords dos três últimos mundos

Wind World	
Area 1	0238
Area 2	5943
Area 3	6045
Area 4	2850
Chefe	8146

Cloud World	
Area 1	9156
Area 2	2715
Area 3	4707
Area 4	7046
Chefe	0687

Evil World	
Area 1	3725
Area 2	0157
Area 3	5826
Area 4	9587
Chefe	3752

Lembrete: Os códigos das fases dos dois primeiros mundos você encontra na Nintendo World número 5!



Spawn





Passwords para os níveis avançados:

Level	Password
Level 2	D9963D1D
Level 3	4H253DGF
Level 4	4CC138CF
Level 5	0C4F458H
Level 6	D31551FG
Level 7	09BF596F
Level 8	DB8D9B4H



SUPER NINTENDO

The Empire Strikes Back

SUPER NINTENDO

Supercódigos

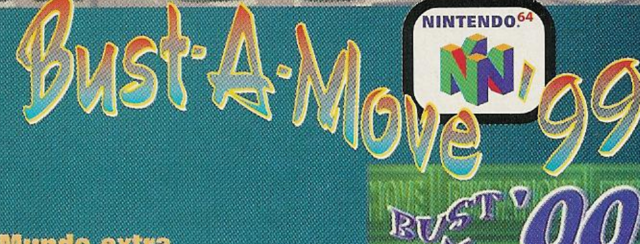
Faça estes códigos na tela com o título do jogo. Apesar de não ser muito fácil, quando você acertar o código, Darth Vader dirá "Impressive" (impressionante). Escolha o que quer e faça rapidamente:



Comece com todos os poderes Jedi - X, B, B, Y, X, A, A, X
99 vidas - X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y
Bombas térmicas ilimitadas - A, X, B, X, X, A, Y
Pule até a fase do Darth Vader - A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X

Bust-A-Move 99

NINTENDO 64



Mundo extra

Na tela título do jogo, faça esta seqüência: B, ←, → e B. Se funcionar, novos quebra-cabeças estarão disponíveis no Arcade Mode.



NFL
Quarterback Club 99

Jogador Escondido

Para jogar como "The Good Mr." pressione a seguinte seqüência no menu principal: C↑, C↓, C←, C←, C→, C←, C↑. O jogador secreto estará no Dallas Cowboys no lugar de Emmitt Smith.



Deadly Arts

Jogue com Gouriki

Na tela título, aperte a seguinte seqüência no Direcional: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Se tudo correr bem, você encontrará o Gouriki na tela de seleção de personagem.



STAR WARS EPISÓDIO I RACER

NINTENDO64

Jogue com Cy Yunga

Entre em um arquivo vazio (Empty) e na tela na qual você escreve seu nome, coloque a senha RRCYYUN (segure o botão Z e pressione o L para confirmar cada letra). Se der certo, a sigla OK aparecerá no canto da tela. Pressione o botão B para voltar à tela e entre em um arquivo já usado. O piloto Cy Yunga irá aparecer. Lembrete: Você precisa ter feito o código para habilitar Jinn Reeso para o truque funcionar (veja na NW número 10).



Provocações

Entre no modo Tournament e, no menu principal, segure o botão Z e pressione A para iniciar a corrida. Você verá uma pequena cena na qual seu piloto é provocado pelo favorito da pista. Algumas cenas são bem engraçadas.



Foto da equipe

Tire primeiro lugar em todas as corridas do Tournament Mode, depois ative o Modo Mirror (mude de Off para On) na tela das informações de qualquer pista. Volte para a tela-título e espere a demonstração começar. Quando isso acontecer, segure o botão C↑. Você verá uma fotografia da equipe de produção do game.





Blast Corps

Detonação desenfreada

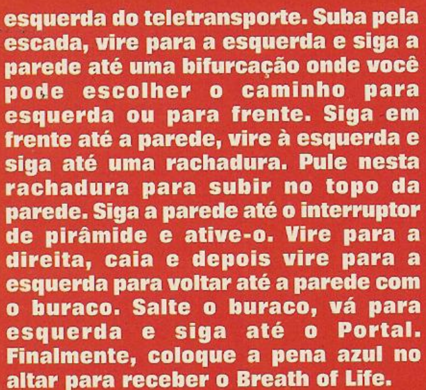
Está tendo problemas em destruir aquele prédio ou qualquer outra coisa que estiver no caminho? Então simplesmente encoste seu veículo bem perto do obstáculo e pressione o botão Z. Em segundos, o prédio irá pelos ares! Lembre-se apenas que este truque não funciona em todos os obstáculos!

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

NINTENDO 64

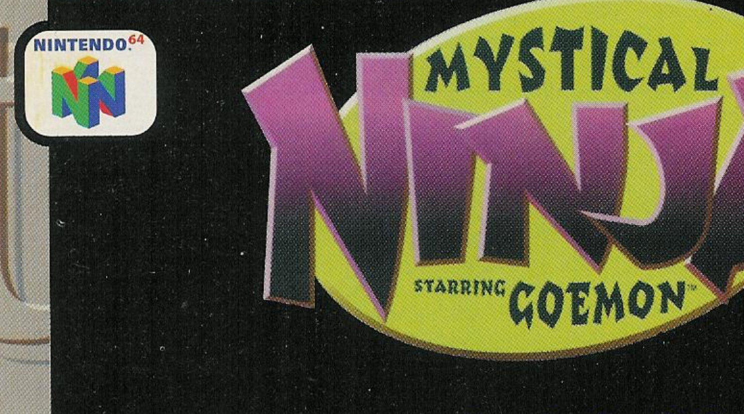
Como faço para pegar o Breath of Life (sopro de vida)?
Anibal Eduardo Vieira Santos
Guarujá/SP

Entre no teletransporte mais próximo do terceiro local onde você salva o game (Save Point), vire à direita, atravesse um portão grande e siga através de uma ponte até o final. Derrote os dois inimigos à sua frente para abrir o portão. Siga e entre no próximo teletransporte. Feito isso, vire à direita através de uma trilha estreita e entre num buraco na parede. Dê uma volta ao redor da gaiola e vá para a direita até encontrar uma escada. Suba, passe por um buraco na parede, vá para a esquerda através de um portão aberto e continue à esquerda até encontrar uma escada que está à esquerda do teletransporte. Suba pela escada, vire para a esquerda e siga a parede até uma bifurcação onde você pode escolher o caminho para esquerda ou para frente. Siga em frente até a parede, vire à esquerda e siga até uma rachadura. Pule nesta rachadura para subir no topo da parede. Siga a parede até o interruptor de pirâmide e ative-o. Vire para a direita, caia e depois vire para a esquerda para voltar até a parede com o buraco. Salte o buraco, vá para esquerda e siga até o Portal. Finalmente, coloque a pena azul no altar para receber o Breath of Life.



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

NINTENDO 64



Como consigo pegar as duas baterias do robô Sasuke?
Estela Prates dos Reis
Montes Claros/MG

Depois de derrotar o Dharumanyo, você aparecerá fora do Ghost Toy Castle. Transforme-se em Yae (a menina de cabelos verdes) e toque a flauta para voltar à Zazen Town. Na cidade, procure a saída para Choguko Region. Ali, entre na porta que fica a noroeste e siga para a direita, para entrar em Inaba Desert. Vá para o sul até a área com água e nade até um objeto vermelho no meio do lago. Esta é a primeira bateria. Para pegar a segunda, saia de Inaba Desert por onde você entrou e vá para a esquerda. Pegue a primeira saída à direita e vá até o topo da montanha. Entre por uma porta e nade até uma ilha com uma árvore gigante. Transforme-se no Ebisumaru e suba na árvore. Lá em cima, use o flash da câmera para fazer a última bateria aparecer.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

NINTENDO 64



Estou no Templo da Água e não encontro o Longshot. Onde ele está?
Adrian de Sant'anna Ferraz
Santo Anastácio/SP

Depois de elevar a água para o nível mais alto, mergulhe, vá para o lado esquerdo ao longo da parede e entre na porta trancada (chave 3). Caia em cima da plataforma móvel, e quando estiver no ponto mais baixo, pule na próxima plataforma que não está se movendo. Use o Hookshot para acertar os alvos que estão em cada uma das bordas das plataformas até chegar ao topo. Agora entre pela porta trancada (chave 4). Acerte o interruptor com uma flecha para fazer a água subir, depois use o Hookshot para acertar o alvo que está próximo do pilar. Acerte o interruptor novamente para abaixar o nível d'água. Depois que a água abaixar, vá até o canto e use o Hookshot no alvo que está na borda. Suba por cima da cabeça da estátua, ande para a extremidade e novamente acerte o interruptor para fazer a água subir. Quando a água subir, acerte o Hookshot no próximo pilar e acerte novamente o interruptor. Depois que a água abaixar, fique em cima da cabeça da estátua e acerte o interruptor para ser levantado. Ufa! Não é fácil!
Entre no buraco grande que está na parede e destrua o Like Like (monstrinho que rouba itens). Agora use o Hookshot para acertar o alvo que está no teto para passar por cima dos espetos. Passe pela porta e entre na próxima. Atravesse a sala para o outro lado da porta, depois dê a volta para encontrar o minichefe, Shadow Link (sua sombra, na verdade). Derrote-o e entre pela porta para encontrar um baú com o Longshot.

Nota: A localização de todas as chaves do Templo da Água, você encontra no Top Secret da Nintendo World nº 8.

powerline (011)814-8044

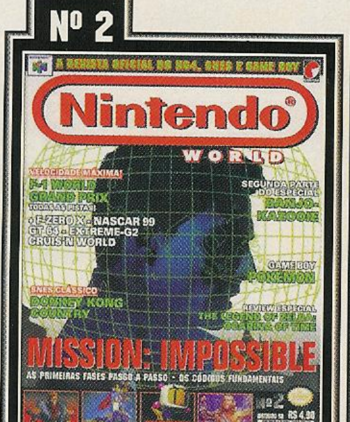
NÃO PERCA ESTA CHANCE

Nº 1



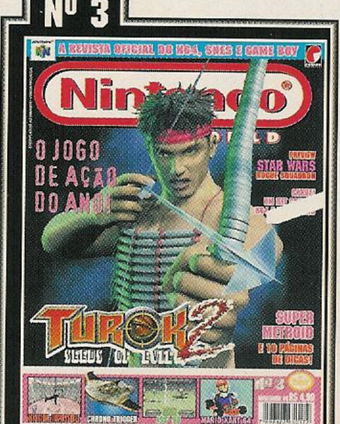
- EDIÇÃO CLÁSSICA COM A PRIMEIRA PARTE DETONADA DE BANJO-KAZOOIE
- ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O MESTRE DO VIDEOGAME SHIGERU MIYAMOTO
- CONHEÇA MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA NINTENDO
- GANHE UM SUPER-PÔSTER DE MORTAL KOMBAT
- 50 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER MARIO WORLD
- DICAS SENSACIONAIS

Nº 2



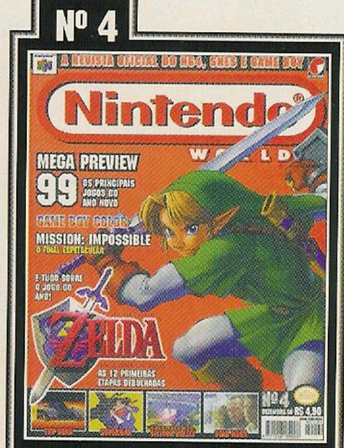
- A SEGUNDA E ÚLTIMA PARTE DA AVENTURA DE BANJO-KAZOOIE
- A PRIMEIRA PARTE DO PASSO A PASSO DE MISSION: IMPOSSIBLE
- TODAS AS PISTAS DE F-1 WORLD GRAND PRIX E OS MELHORES AJUSTES
- VELOCIDADE MÁXIMA EM F-ZERO X
- DICAS DE MISSION: IMPOSIBLE, BANJO-KAZOOIE, DONKEY KONG COUNTRY, ENTRE OUTRAS

Nº 3



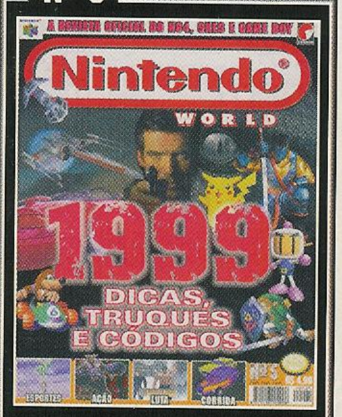
- A SEGUNDA PARTE DE MISSION: IMPOSSIBLE
- PÔSTER DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK, O GUERREIRO INDÍGENA QUE VEIO PARA DETONAR DINOSSAUROS
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER METROID, CLÁSSICO DO SNES
- DICAS IMPERDÍVEIS

Nº 4



- TODA A HISTÓRIA DE ZELDA E OS SEGREDOS DOS PRIMEIROS MUNDOS DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- O FINAL DE MISSION: IMPOSSIBLE
- DIVERSÃO INSUPERÁVEL EM TOP GEAR PARA SNES
- DICAS DE DIDDY KONG RACING, STREET FIGHTER ALPHA 2 E MUITAS OUTRAS
- GAME BOY COLOR, DIVERSÃO COLORIDA E PORTÁTIL

Nº 5



- 1999 DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
- OS DEZ MELHORES JOGOS DE 1998
- A SEGUNDA PARTE DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- AS TRÊS PRIMEIRAS FASES DE TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DO MAIS QUE PERFEITO GOLDENEYE 007

Nº 6



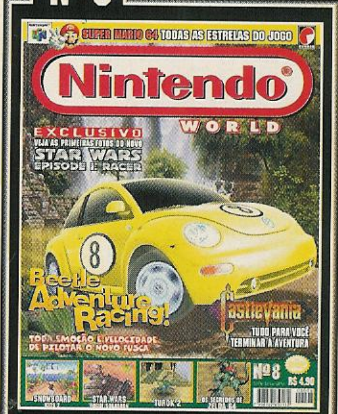
- AS ONZE FASES FINAIS DE STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA E SENSACIONAL FASE DO DETONADO DE ZELDA 64
- FIFA 99 E A COMPARAÇÃO COM INTERNA TIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
- TODOS OS SEGREDOS DO MODO MULTIPLAYER DE TUROK 2
- NOVOS JOGOS: NBA LIVE 99, NIGHTMARE CREATURES, SCARS, BATTLETANX BUCK BUMBLE E MAIS

Nº 7



- TODOS OS MINIJOGOS DE MARIO PARTY. MAIS POSTER
- ZELDA 64: TODAS AS SKULLTULAS DO CAMPO, TODOS OS CORAÇÕES E A MELHOR ESPADA. MAIS POSTER DULPLO
- AS QUATRO PRIMEIRAS FASES DE CASTLEVANIA
- TODAS AS VERSÕES DE STREET FIGHTER PARA SUPER NES COM GOLPES
- SOUTH PARK EM PORTUGUÊS

Nº 8



- O NOVO FUSCA CHEGA AO N64 EM UM JOGO EXCLUSIVO
- O FINAL DO PASSO-A-PASSO DE CASTLEVANIA
- SAIBA COMO GANHAR TODAS AS MEDALHAS DE OURO DE ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA PARTE DO DETONADO DE TUROK 2
- ZELDA 64: PEGUE TODOS OS PÉS-DE-FEIJÃO, AS MÁSCARAS, AS SKULLTULAS DOS LABIRINTOS E MAIS
- DICAS SENSACIONAIS

PARA COMPRAR OS EXEMPLARES ATRASADOS É MUITO FÁCIL: BASTA ENVIAR UM CHEQUE NOMINAL À REVISTA NINTENDO WORLD PARA A RUA CAMPO GRANDE, 443 – SÃO PAULO – SP – CEP 05302-051, INFORMANDO NOME E ENDEREÇO PARA O ENVIO, ALÉM DO NÚMERO DAS EDIÇÕES QUE QUER RECEBER. CADA EXEMPLAR CUSTA R$ 4,90. EM CASO DE DÚVIDAS LIGUE. ATENDIMENTO: (011) 831-6500; VENDAS: (011) 3641-1400. FAX: (011) 832-7831. NOSSO E-MAIL: REVISTA.NINTENDO@UOL.COM.BR

(011) 831-6500 – DE 2ª A 6ª – DAS 9HS ÀS 18HS.

COMMAND & CONQUER

PARA SER O VENCEDOR VOCÊ VAI PRECISAR DE TODA A SUA INTELIGÊNCIA!





3x R$ 43,00

Command & Conquer é um dos jogos de estratégia de maior sucesso no mundo. A versão para Nintendo 64 é baseada na original para PC, que revolucionou o gênero estratégia em tempo real. Com os recursos do N64, muitas inovações e missões exclusivas foram adicionadas e agora terrenos, mapas, exércitos, casas, edifícios, etc são tridimensionais!! Tudo acontece num futuro não muito distante, onde o mundo sofre uma ameaça terrorista. Um grupo conhecido como NOD, liderado por um assassino chamado Kain, começa uma tortuosa conspiração contra o poder internacional de governo. Para se defender, a maioria da população organiza um movimento de defesa global conhecido como GDI. Dependendo do seu humor, você poderá assumir o lado bom ou o ruim desta história. Organize tropas de choque, use armas, comande veículos como tanques, aircrafts e muito mais. Neste jogo, a inteligência faz diferença!!

STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

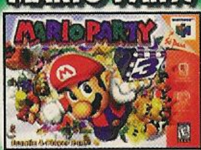
3x R$ 49,67

CASTLEVANIA 64



3x R$ 43,00

MARIO PARTY



3x R$ 43,00

SUPER SMASH BROS



3x R$ 43,00

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R$ 53,00

TUROK 2



3x R$ 33,00

SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS



3x R$ 43,00

FIFA 99



3x R$ 43,00

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



3x R$ 43,00

AS AVENTURAS DO FUSCA!



3x R$ 43,00

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



3x R$ 43,00

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 64



3x R$ 23,00

SUPER MARIO 64



3x R$ 33,00

GOLDEN EYE



3x R$ 43,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



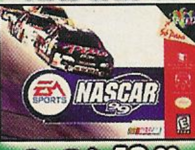
3x R$ 43,00

BANJO-KAZOOIE



3x R$ 43,00

NASCAR 99



3x R$ 43,00

BOMBERMAN 64



3x R$ 23,33

YOSHI'S STORY



3x R$ 26,33

BUCK BUMBLE



3x R$ 33,00

TOP GEAR OVERDRIVE



3x R$ 43,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DO NINTENDO 64 EM 3X SEM JUROS!

ELA ESTÁ DE VOLTA!

(em formato americano, mais moderna, mais legal e por um preço menor)

GRÁTIS pôster DRAGON BALL Z

HERÓI 2000

HERÓI #1 agosto 99 . Ano 5 R$3.30 A REVISTA DO NOVO MILÊNIO

Beast Wars
Ação Virtual

Batman Of The Future
O Novo Cavaleiro das Trevas

X-Men
o filme

Arquivo X 6º ano

POKéMON
A Mania do Japão e dos EUA detona no Brasil

South Park
Guia de Episódios
Os babacas declaram guerra aos games!!

Nº 1 R$ 3,30
7 898009 600634

HEROI 2000

O NOVO MILÊNIO JÁ CHEGOU

